B1

FOR USE WITH D&D® BASIC RULES

Dungeon Module B1
In Search of the Unknown
by Mike Carr

INTRODUCTORY MODULE FOR CHARACTER LEVELS 1-3



This package (a cover folder with maps and descriptive booklet within) forms a complete module for use with DUNGEONS & DRAGONS® Basic Set. It is especially designed as an instructional aid for beginning Dungeon Masters and players, specifically created to enable new Dungeon Masters to initiate play with a minimum of preparation.

In addition to descriptive and situational material, this module also includes special informational sections giving: background history and legends, listings of possible monsters and treasures and how to place them, a list of adventuring characters, tips on various aspects of play for the Dungeon Master, and helpful advice for starting players.

If you enjoy this module, look for more releases in the D&D® family from TSR, The Game Wizards.

DUNGEONS & DRAGONS® and D&D® are registered trademarks owned by TSR Hobbies, Inc.



© 1980 TSR Hobbies, Inc. All Rights Reserved

PRINTED IN U.S.A.

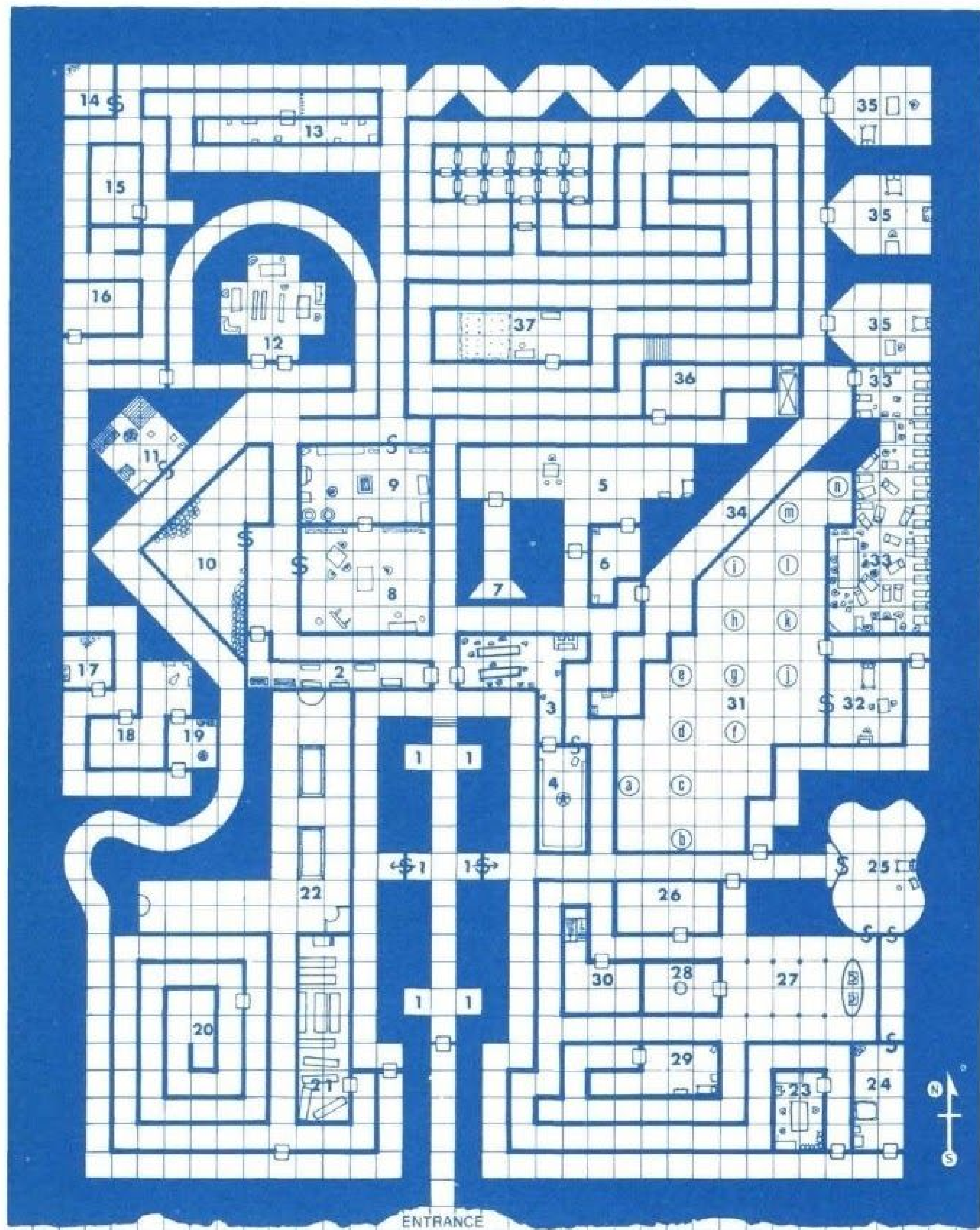
Special Instructional Module

© 1979, 1981 TSR Hobbies, Inc.
All Rights Reserved

TSR HOBBIES, INC.
POB 756
LAKE GENEVA, WI 53147

9023

ВЕРХНИЙ УРОВЕНЬ



ДВЕРЬ
ПОТАЙНАЯ ДВЕРЬ
ЛОЖНАЯ ДВЕРЬ
ОДНОСТОРОННЯЯ ПОТАЙНАЯ ДВЕРЬ
СТУПЕНИ, ВВЕРХ
СТУПЕНИ, ВНИЗ
СТАТУЯ
ЯМА, СКРЫТАЯ

DUNGEON & DRAGONS Basic Set
Инструкция для Подземелья Модуля B1
В ПОИСКАХ НЕИЗВЕДАННОГО
автор Майк Карр, перевёл Левицкий С.А.

Вступление: Это специальный обучающий модуль к игре DUNGEON & DRAGONS Basic Set, он составлен для начинающих игроков и Мастеров Подземелья. Из-за своего особого дизайна, он имеет широкий спектр применений.

Большая часть модуля соответствует содержанию игрового буклета D&D Basic set. Иногда в нём попадаются новые материалы (например: новые монстры, магические предметы, итд.), в таких случаях все их важнейшие аспекты и эффекты описаны.

Начинающим игрокам стоит прекратить чтение модуля на этом месте для того чтобы не узнать важных деталей модуля и игровой карты. Причина в том что, вся сложность модуля заключается в неожиданных игровых ситуациях, а игроки должны иметь только ту информацию, которую им озвучит ведущий. Этот элемент тайны и поиска невиданных сокровищ (с враждебными монстрами и непредвиденными опасностями, которые нужно преодолеть), как раз и является квинтэссенцией всех приключений в DUNGEON & DRAGONS, поэтому подобные "знания" могут испортить всю игровую сессию. Поэтому если вы игрок, который будет играть по этому модулю, немедленно остановитесь и не читайте дальше, сопротивляйтесь желанию (поверьте это достижимо) изучить дальнейшее содержание текста приключения, отложите его в сторону и дождитесь, когда Мастер Подземелья начнёт игру. Поверьте вы не пожалеете!

ЗАМЕТКИ ДЛЯ МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Данный модуль поможет вам освоиться с игровой механикой, если вы начинающий Мастер Подземелья. В первую очередь он служит наглядным примером по дизайну подземелья. Это должно помочь начинающему Мастеру Подземелья, который посмотрев на иллюстрации подземелья другого человека, найдёт в этом нечто новое для себя. Те кто сами придумывают своё подземелье, возможно отметят для себя некоторые аспекты, которые помогут им в создании собственного приключения.

Во-вторых, этот модуль предоставляет уже готовое игровое приключение, которого хватит на одну или больше игровых сессий. Необходимо подготовиться, заранее один или несколько раз прочитав весь текст, для использования его в игре. Подготовка тоже интересна, так как в этот момент Мастер Подземелья (или МП) населяет подземелья монстрами и заполняет его сокровищами, ещё до начала приключения. Распределите монстров и сокровища из списков по разным локациям подземелья, можете быть уверенными, что у разных МП не будет двух одинаковых подземелий, а также игроки никогда не смогут предсказать, что их ждёт в следующем помещение. Что касается игроков, то они могут создать своих персонажей пользуясь книгой правил DUNGEONS & DRAGONS Basic set, или выбрать заранее сгенерированных персонажей в этом модуле (включая последователей, которые составят компанию персонажам игроков в приключении).

В-третьих, в этом модуле есть несколько очень важных советов, которые МП следовало бы записать на будущее. Им лучше держать в голове следующие вещи, когда будут придумывать свои игровые карты и ситуации:

1) Важно создавать испытания соразмерные уровню персонажей, данное двухуровневое подземелье создано для исследования начинающими игроками группой от 3 до 6 персонажей (совместно игровых и неигровых персонажей). Это отражено следующим образом:

а) Само по себе это подземелье менее смертоносно и более снисходительно, чем те что созданы для испытания опытных игроков. Оно задумано как настоящее испытание, хотя без сомнения "легкое". Беспечные персонажи заплатят сполна за невнимательность — это один из многих уроков, которые им придётся выучить.

б) Это подземелье задумано для обучения игроков. Большую его часть, достаточно легко нанести на карту, хотя нижний уровень больше похож на пещеры с петляющими коридорами и неровными стенами, что затрудняет их точное изображение.

в) В основном монстры с которыми столкнутся персонажи будут соответствовать силе персонажей, так что их можно будет одолеть. Хотя некоторые из них заставят игроков освоить искусство побега, так как слишком сильны.

г) Большая часть сокровищ будет небольшой ценности, хотя могут попасться и парочка дорогих, если персонажи достаточно умны или везучи.

2) В подземелье есть набор из типичных особенностей, которые персонажам стоит знать, такие как уловки и ловушки:

а) Несколько односторонних скрытых дверей

б) Иллюзии и магические рты

в) Коридор со сквозняком, который тушит факела и открытые источники огня

г) Комната с таинственными резервуарами

д) Комната с дверями

е) Ловушка с ямой, через которую персонажи падают на нижний уровень

ж) Ловушка которая опускает вертикальные прутья, запирая персонажей в тупиковом коридоре

з) Несколько магических сокровищ — полезные и проклятые.

и) Таинственные ёмкости с разным содержимым

3) Существует история, которая объясняет некоторые детали сеттинга и предысторию (откуда всё появилось и как об этом узнали персонажи). Естественно, игроки/персонажи скорее всего будут иметь лишь крупицы информации или слухи сомнительной достоверности. Большинство лучших подземелий (а тем более игровых кампаний) строятся на фундаменте из интересной предыстории и наполнения, которые ведущий или Мастер Подземелий подготовит для игроков.

4) Планировка подземелье не слишком сложная, но и не простая. Персонажи могут выйти вернувшись ко входу или найдя секретный проход. Существуют два спуска на нижний уровень и ловушка, которая может неожиданно отправить персонажей туда.

ПОДГОТОВКА К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ МОДУЛЯ

В первую очередь Мастеру Подземелья стоит ознакомится с планировкой и различными особенностями модуля. Для начала прочитайте весь модуль целиком, делать это нужно внимательно, сверяясь с двумя картами, которые нужны, чтобы понять структуру подземелья и места которые описаны в тексте. Повторное прочтение поможет лучше подготовиться к игре по модулю.

Когда МП разобрался в предыстории и разнообразных особенностях помещений, он или она должны пометить на карте подземелья места размещения монстров и сокровищ. Для этого МП может использовать два списка, которые есть в конце модуля, там также описано, как это можно сделать.

Во время изучения обеих игровых карт, вы заметите, что комнаты и помещения пронумерованы для удобства. Каждая цифра соответствует описанию помещений, изображённых на картах. Благодаря нумерации описания комнат очень легко сопоставить с картой, для удобства цифры идут по порядку. В основном это обычные описания, в которых не упоминаются конкретные монстры и сокровища (за исключением вещей, которые являются частью меблировки или имеют исключительную ценность). Под описаниями комнат оставлено место для записи туда монстров и сокровищ, которые будут там находится. Это можно очень легко сделать с помощью номерных и буквенных кодов представленных в списках. Важно помнить, что не все комнаты следует наполнять монстрами или сокровищами, и оставить какую то часть помещений без подобного наполнения, а сокровища спрятать или замаскировать. Больше информации об использовании обоих списков можно найти в разделе ПОДГОТОВКА ПОДЗЕМЕЛЬЯ.

Когда подземелье готово к игре, Мастер Подземелья должен помочь игрокам подготовиться к приключению. Первым шагом будет пересказ предыстории, которая объяснит что будет происходить в игре. В конце текста есть "Предыстория для игроков" (которая отличается от более подробного варианта для ведущего), её можно отдать игрокам для прочтения (или прочитать вслух для них).

После ознакомления с предысторией игроки могут начать создание персонажей для приключения. Если нужно создать новых персонажей (например игроки впервые собрались играть), то они могут набросать используя кости и следуя описаниям в книге правил DUNGEONS & DRAGONS Basic. Каждый игрок должен определить, с каким

количеством денег он или она начнет игру (количество золотых монет в начале игры), с их помощью можно купить вооружение и снаряжение для приключений. Когда игроки определятся со снаряжением, оружием и бронёй, они готовы начать игру. Игроки должны иметь при себе записи с характеристиками, переносимым богатством и снаряжением.

В качестве альтернативы созданию персонажей, на обратной стороне "Предыстории для Игроков" содержится список готовых персонажей. Если Мастер Подземелья захочет, то игроки могут просто выбрать себе по одному персонажу из этого списка. В этом случае МП передаёт все данные об особенностях и характеристиках игроку, а он или она записывает их себе в лист персонажа. Персонажи с их характеристиками есть в списке для МП.

Если у вас всего два или три игрока, или группа хочет дополнительной помощи, то с разрешения Мастера Подземелья к ней можно добавить одного или двух последователей (неигровые персонажи, которые будут частью партии, но не будут полностью управляться игроками). Этих персонажей тоже можно выбрать из списков, а их характеристики взять из списка предназначенного для Мастера Подземелья.

Когда игроки обзаведуться последователями (персонажами которые служат из уважения или преданности), Мастер Подземелья должен придумать исходя из логики повествования, как они попали в группу. Не стоит позволять игрокам создавать огромную вооружённую банду в самом начале игры, так как это нарушит баланс игры, для первых игр лучше не создавать больше одного или двух неигровых персонажей. Только после того, как игроки прославятся и обзаведутся богатством, можно позволить им набрать дополнительных последователей в свой отряд.

Как можно будет искать последователей решает Мастери Подземелья. Успех привлечения последователей зависит от харизмы, занимающегося этим персонажа. Если последователь решает присоединится к группе (что обычно определяется броском кости Мастером Подземелья), то он будет действовать согласно воле персонажа, которому он служит. Хотя, ситуациях которые представляют большой риск или опасность, Мастер Подземелья выступает в роли последователя и может за него или за неё отказаться выполнять приказ или даже убежать с поля боя. Например: если партия попала в опасную ситуацию и игрок приказывает своему последователю сделать, что-то рискованное, пока остальные персонажи остаются в относительной безопасности, то он может отказаться выполнять приказ или вовсе сбежать испугавшись смертельной опасности (это определяется тайным броском МП на мораль плюс его или её модификаторы, в зависимости от ситуации). Также если последователь успешно выполняет опасное действие (например: убийство дракона практически в одиночку) и не получает достойную награду, он или она может покинуть персонажа, который плохо с ним или с ней обращался. В таких случаях МП решает исход (обычно бросок кости помогает в честном разрешении данного вопроса).

В качестве альтернативы последователям, можно создать неигровых персонажей, которые появятся только в одной игре. В таком случае, дополнительный персонаж сопровождает группу и участвует в приключении, но игроки не могут им управлять. Мастер Подземелья управляет этим персонажем, но его или её действия будут в большинстве случаев совпадать с желаниями и решениями игроков (за исключением опасных для жизни). Независимый персонаж участвует в дележе добытых сокровищ (которые нужно поделить справедливо, если персонаж сильнее персонажей игроков), поэтому об этом лучше договориться до начала путешествия. Если игроки хотят получить подобную помощь, то можно броском кости определить сколько нужно предложить персонажу, чтобы он согласился участвовать… После окончания приключения, дополнительный персонаж, может просто забрать свою долю от сокровищ и уйти, но возможно если МП захочет то он или она будет доступен для будущих походов. В секции подназванием СПИСКИ ПЕРСОНАЖЕЙ есть дополнительные варианты набора неигровых персонажей и последователей.

Когда игроки подготовятся к игре, ведущий должен перенести действие из предыстории туда где начинается приключение. Обычно это делается с помощью краткого повествования (например: "Ваша группа, после покупки снаряжения и общего сбора, покидает свой город и держит путь ко всеми забытым дорогам ведущим в холмы, а там доходит до выступающей из них высокой скалы…"). В это

момент можно воспользоваться ТАБЛИЦЕЙ СЛУХОВ.

Перед началом приключения, игроки должны определится с построением персонажей во время похода, кто пойдёт вначале, всередине, в конце и тд. Это построение лучше нарисовать на листе бумаги и отдать Мастеру Подземелья, а любые изменения в построении сразу записывать. В обычном коридоре шириной 10', самое распространённое построение в колонну по двое, можно построиться и в ряд из троих, но тогда для сражения у них должно быть подходящее по размерам оружие (например: кинжалы или маленькие топоры).

Одного из игроков нужно выбрать лидером или "глашатаем" группы, и ещё двоих в качестве картографов (в обязательном порядке, хотя бы одного!). Несмотря на это игроки могут совершать самостоятельные действия, согласуя их с Мастером Подземелья в процессе игры, глашатай будет сообщать МП об обще групповых действиях по передвижению и исследованию (например:"Мы медленно продвигаемся по этому коридору на восток…" или "Мы вышибаем эту дверь, пока кто-либо прикрывает нас тылу…" это обычная передача информации от глашатая для МП). Во время приключения глашатай естестественно обсуждает все действия с игроками, но это человек который просто передаёт МП окончательное групповое решение (но игроки могут совершать в этот момент индивидуальные действия, предупредив об этом Мастера Подземелья). Когда глашатай (или любой другой игрок) говорит он заявляет действие, которое начинает исполнятся сразу, даже если игрок передумал (тем более если игрок понял, что совершил ошибку). В таких случаях действуй на своё усмотрение.

Для удобства игроки, наносящие местность на карту, могут использовать бумагу с разметкой. Ориентируйте их по направлениям согласно карте ведущего (север почти во всех случаях наверху). После этого разрешите им рисовать карту по вашим описаниям, которые должны совпадать с действительностью (при этом вы можете говорить так:"примерно в шести футах," особенно в больших и открытых пространствах, особенно с неровной поверхностью). Также избегайте соблазна исправлять, нарисованные игроками карты. Обычно игроки показывают свою карту (особенно, если заблудились) спрашивая вас: "Всё правильно?" В большинстве случае стоит избегать исправление ошибок, если только они не очевидны для персонажей. Хвалите игроков за их то как они нарисовали карту, что предотвратит постоянные вопросы о её точности.

Исследование всей игровой области модуля, вполне может занять несколько сессий. Также вполне возможно, что персонажи (особенно если ранены или понесли потери рядах) захотят уйти из твердыни, чтобы восстановить силы и численность. Для этого игроки должны описать свой путь до выхода и то как они проведут время до возвращения. В таких случаях, уже исследованные места, по вашему решению, могут быть заселены новыми монстрами, а открытые двери снова оказаться закрытыми.

Если игроки захотят временно остановить игру во время отдыха (который они должны совершать раз в 24 часа), нужно сделать пометку об этом, чтобы игру можно было продолжить с того же места на следующей сессии. Важно правильно выбрать место отдыха, так как например в подземелье за 8 часовой отдых совершается три проверки, на появление бродячих монстров (они совершаются с обычным шансом 1 на 6). Обычно один или более персонажей остаются на ночное дежурство, пока остальные спят под охраной (однако коварный МП может заложить для персонажа на ночном дежурстве малый шанс уснуть, если монстры нападут…). Как и с построением при передвижении, важно чтобы игроки описали МП, кто где спит и где расположились дозорные, так как это может сыграть свою роль, если монстры придут с определённого направления.

Очки опыта и награды будут получены только если и когда персонажи выйдут из подземелья; заработанные очки опыта будут начислены только после завершения приключения. Хотя, успешный выход из подземелья, а затем возвращение туда, дают возможность игроку использовать полученный опыт предыдущего похода.

ВРЕМЯ

Пока приключение продолжается, Мастер Подземелья ответственен за подсчёт время.

При нормальном движении во время исследования, каждый ход равен десяти минутам игрового времени. Если произошло столкновение или бой, Мастер Подземелья сразу (на время столкновения) переходит на отслеживание

времени по раундам, каждый из которых длится 10 секунд.

Каждый третий ход приключения, МП должен совершать бросок кости на появление блуждающих монстров с определённым шансом (обычно он составляет 1 из 6, но может зависеть от места и уровня подземелья). Некоторые действия персонажей (например вызывающие шум и вибрации) могут привести к дополнительным проверкам.

С помощью бумаги и карандаша, МП может отмечать пройденное время согласно своему видению, но нужно помнить, что изучение, картографирование и проверка различных вещей отнимает много время, а чем тщательнее это делается тем дольше. Потраченное время нужно отметить также тогда, когда игроки спорят, обсуждают всякую ерунду, а также бесцельно блуждают. С другой стороны время может лететь очень быстро, когда персонажи быстро идут через уже исследованные места, нанесённые на карту. В любом случае МП должен правильно оценивать и следовать здравому смыслу при подсчётах.

Обычно восемь из двадцати четырёх часов нужно отводить на сон, а осторожные персонажи будут посменно заступать в караул. В этом подземелье, нужно делать три проверки на появление блуждающих монстров за одну "ночь".

ПОДСЧЁТ ОПЫТА

После завершения приключения (когда партия выбирается из подземелья), выжившие персонажи делят сокровища поровну (магические и особые предметы отдают тем кто ими умеет пользоваться) и подсчитывают опыт. Последователи обычно получают равную долю, хотя они могут получать половину от доли опыта игроков, по решению Мастера Подземелья, в зависимости от их действий.

Например: персонажа первого уровня (маг и воин) и последователь первого уровня (воин) выжили в приключении и вернулись из подземелья забравшего жизни нескольких их товарищей. Они вынесли оттуда следующие сокровища: 639 з.м., 9 - 50 з.м. самоцветов, свиток с двумя заклинаниями мага, **меч +1** и **кольцо защиты +1**. Во время приключения их отряд одолел следующих монстров: 8 кобольдов, 5 орков и паука чёрную вдову.

В этом случае сокровища достаточно легко поделить: по 210 золотых монет и по 3 самоцвета каждому, свиток достанется магу (так как он единственный кто может его использовать), а два воина с помощью броска кости определят кому достанется меч, а кому кольцо (неигровой персонаж в таком случае может получить лучшую вещь, но это всего лишь удача…). Это даёт каждому персонажу по 210 з.м. наличными и 150 з.м. в камнях (если их продать за золото), плюс по одной вещи которую можно использовать.

Побеждённые монстры делятся на опыт следующим образом: за каждого из 8 кобольдов полагается 5 очков опыта так как они существа с костью попадания ниже 1, каждого из 5 орков стоит 10 очков так как они монстры с костью попадания 1, а паук стоит 50 очков (35 очков за кость попадания 3 плюс 15 за особую способность отравления). Общее количество опыта равно 140 очкам — 40 за кобольдов, 50 за орков и 50 за паука. Сумма делится между выжившими персонажами на 46 очков опыта для каждого.

Общее количество очков опыта для каждого будет 360 (за общую стоимость монет и самоцветов) плюс 46 (за убитых монстров), в сумме 406 очков каждому. За магические и особые предметы опыт не начисляется.

Когда персонаж наберёт достаточное количество очков опыта, то его уровень увеличится, а он получит всё что полагается за новый уровень. Богатство кроме опыта, даёт возможность купить снаряжение и запасы, оплатить другие расходы, привлечь последователей, спонсировать предприятия или потратить другими способами (включая платежи церковной десятины, в особенности для жрецов!)

КАК СТАТЬ ХОРОШИМ МАСТЕРОМ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Мастер Подземелья, как ведущий, является ключевой фигурой любой игры по DUNGEONS & DRAGONS. Поэтому знания и справедливость МП, будут важнейшими факторами успеха игры для всех игроков.

D&D это ролевая игра, поэтому отличается от традиционных игр, тем что в них ограниченный и повторяющийся набор действий. Приключения в D&D свободны от ограничений, поэтому часто уходят в непредсказуемых направлениях, в этом причина их отличия и сложности. Мастера

Подземелья легче всего описать, как направляющего действия, так как он следит за всем происходящим, двигает игру вперёд, подстраивает окружение под действия и выборы сделанные персонажами, а также управляет всем что происходит в мире вокруг группы игроков (например: встречи с монстрами, управляет действиями неигровых персонажей и тд.). На МП лежит большая ответственность, так как его или её главная задача сделать игру интересной и захватывающей для игроков. Для этого необходимо соблюсти баланс, когда риск оправдывается наградой, а игровые ситуации не слишком лёгкие или наоборот смертельно опасные. Так же МП должен быть справедлив и ответственен (не вестись на необоснованные просьбы игроков), пользоваться уважением у всех участников.

Начинающий Мастер Подземелья, который ещё не освоился в игре, обычно спрашивает "Как ты водишь игры?" Ответ в том что нет лучшего способа, каждый МП имеет свой стиль, также как и игроки. Но всё таки есть общие советы, которые следует использовать…

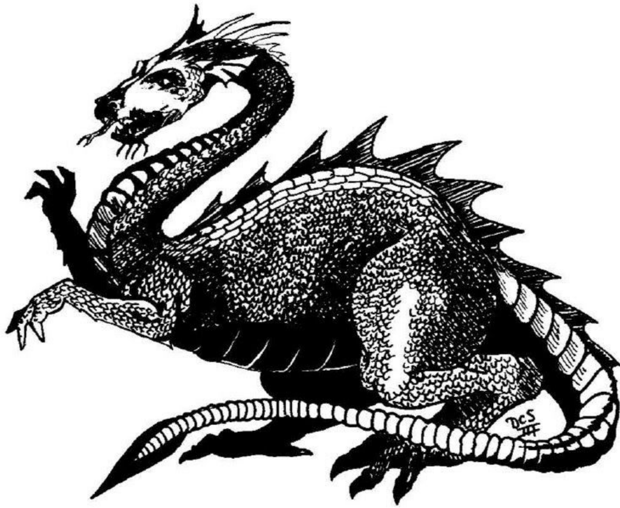
Во-первых, стоит помнить, что игра основана на выборе и взаимодействие игроков. Игра продвигается за счёт действия игроков, но не всегда по их плану! Как ведущий вы задаёте ход событий, держа руку на пульсе происходящего, а игроки реагируют, как им того захочется. В ходе игры, вы представите для них сотни ситуаций и возможностей, а игра будет продолжаться в зависимости от их выбора в различных ситуациях. Например, если игроки подошли к трём дверям в конце коридора, то у них есть несколько вариантов на выбор: развернуться и пойти обратно, подслушать что происходит за ними прежде чем пойти дальше, попытаться открыть одну или больше дверей (нормальным способом, силой, выбить сняв с петель), или ещё что угодно. Вы описываете ситуацию, а затем ждёте их решения для продолжения игры. Конечно какие-то решения принять сложнее или быстрее или жизненно важно, но всегда воображение и смекалка, как и молниеносные ответы, будут вознаграждаться.

Во-вторых, хороший МП остаётся "за кадром" и не пытается повлиять на действия игроков или навязать им своё мнение. Мастер Подземелья должен делать всё возможное, чтобы помочь игрокам в их приключении, но не давая им готовых ответов, они должны сами найти ответы собирая паззл с помощью своей дедукции или допрашивая, а возможно и всё вместе. Значительная часть игры состоит из вопросов игроков, самый частый из них: "Что мы видим?". Твоя работа, как мастера игры, отвечать на эти вопросы не говоря лишнего. Не надо выдавать игрокам информацию, о том о чём они сами не спросили, только при особых обстоятельствах. Дайте им возможность задавать вопросы и делать самостоятельный выбор.

Будучи Мастером Подземелья вы будете наслаждаться, наблюдая за тем, как игроки решают проблемы, которые вы придумали для них. Хотя вы и создаёте для них испытания, но вы должны помнить, что не являетесь советником, так же как и соперником. Вам самому больше понравится вести игру, где игроки сами отлично справляются с задачами, нежели где они глупо и быстро встречают свою смерть. Когда ваши игроки неосторожно ведут себя и совершают ошибки, дайте им заплатить за них сполна, но будьте справедливы. Во многих случаях, опасность можно преодолеть за счёт осторожности, но также допустив ошибку её можно исправить на ходу смекнув, что нужно сделать, *главное дайте игрокам возможность самим всё придумать и совершить*.

Будучи Мастером Подземелья, вы ведёте игру. Поэтому именно вы задаёте темп игры и двигаете её вперёд. Именно вы контролируете ситуацию, а с понимающими игроками, ваша игра всегда будет под контролем. Если игроки обычно медлят или долго рассуждают напомните им о времени. Если они продолжат в том же духе, то добавьте дополнительный шанс появления бродячих монстров или начните бросать кости, чтобы они начали об этом думать. Если они спорят друг с другом, напомните что монстры слышат этот шум; если они продолжат докажите им что это правда.

Напоследок запомните, что Мастер Подземелья является главным судьёй в своей игре. Если игроки не согласны с тобой, выслушай их и прими решение правы ли они. В любом случае ты имеешь решающее слово, что они должны понимать, также как то что не всё будет складываться согласно их ожиданиям. Будьте справедливы и непоколебимы. Зная природу человека, можно с уверенностью сказать, что игроки будут пытаться заговорить вам зубы; быть МП весело хотя бы из-за подобных обсуждений. Но в конце концов всё будет так как вы скажете.



Предистория

Давным давно, ходили слухи, что два местных героя, Роган Бесстрашный (знаменитый воитель) и Зеллигар Таинственный (маг обладающий мистической силой) сложив свои средства и знания, решили построить комплекс сочетающий в себе одновременно функции прибежища и твердыни, чтобы использовать это место для подготовки к своим походам. Место для тайного комплекса выбиралось очень тщательно, так как они ненавидели зевак и незваных гостей. Вдали от поселений и крупных трактов, высоко на скалистом холме, выросло сооружение. Врезанный в горную породу, тайный проход, был скрыт от посторонних глаз густым лесом, покрывающим холм, до сих пор его местонахождение не раскрыто, так же как и название.

Несмотря на использование магии, сотен рабов и наёмных рабочих, строительство комплекса заняло дюжину лет. Огромное количество горной породы было выбрано и сброшено со скалы в отвалы, образовав со временем поросшие растительность холм. Для наблюдения за округой возвели башню, скрытую от посторонних глаз густым лесом и холмами.

Роган и Зеллигар прожили какое то время в убежище, занимаясь сбором информации для дальнейших экспедиций, в которых они собирались снискать ещё больше славы среди народа.

Свершения и приключения двух этих людей, никогда не были на слуху из-за того, что они держались вдалеке от цивилизации. Ходили слухи, о том что их мотивы сводились к жажде наживы, а возможно имели злой умысел. Но никто не знает наверняка.

Они стали широко известны благодаря одному своему подвигу. Несмотря на их спорную репутацию, Роган и Зеллигар доказали свою силу присоединившись к войскам, чтобы остановить нашествие армии варваров в великую долину. В узком горном проходе, объединённое войско дало жёсткий отпор, обратив в бегство захватчиков. Роган собственноручно победил целую орду дикарей, а Зеллигар с помощью мощной магии поднял их армию в воздух. Благодарное население одарило героев и их отряд огромными богатствами, после чего эти двое ушли в своё убежище. Большая часть сокровищ ушла на завершение строительства Каскетона, а остатки были надёжно спрятаны. Спустя годы, твердыня так и не была закончена, а пара героев отправилась в своё последнее приключение.

Несколько лет спустя, Роган и Зеллигар решили отправиться далеко в земли ненавистных им варваров. Взяв с собой большую часть своих последователей и наёмников, они исчезли в диких землях далеко к северу, от лесов и холмов Каскетона.

До цивилизованных народов доходил слух о великой битве в варварских землях, в которой Роган и Зеллигар сложили свои головы. Слухи эти появились несколько лет назад, но в них мало деталей и фактов. Лишь в одном они сходятся, Роган и Зеллигар пропали давным давно. Если хоть кто-то обнаружит их тайное убежище, то может обогатится и возможно найти магические вещи, кто знает что может хранится в их твердыни?

ТАБЛИЦА СЛУХОВ

Перед первым походом в твердыню, мастер использует таблицу слухов в качестве источника информации для персонажей. Таблица содержит обрывочную информацию о цели похода, так как это легенды и слухи, то они могут быть ложными и сбивающими с толку. Игрокам предстоит действовать отталкиваясь от полученной информации; Мастер Подземелья поведает им только, что это слухи и легенды, которые они слышали об этом месте (дальше уже сами игроки будут решать верить ли данной информации).

Для определения количества известных слухов/легенд, каждый персонаж игрока, должен

бросить 1к4 тайно вместе с Мастером Подземелья (за неигровых персонажей или слуг/наёмников бросать не нужно). Результат броска определит количество известных слухов/легенд:

1. Одна известная легенда
2. Две известные легенды
3. Три известные легенды
4. Нет известных легенд

Результаты 1, 2, 3 дадут столько же бросков 1к20 по таблице слухов. Результат 4 говорит о том, что персонаж не знает ни одного слуха или легенды о данной твердыне; интересующую его информацию такой игрок может получить только от товарищей.

Какие слухи/легенды известны персонажу, игрок определяет броском 1к20, затем МП читает строку из таблицы, соответствующую результату броска (это делается в тайне от других игроков). МП сообщает игроку, что это вся информация, которая известна его или её персонажу; как бы там ни было, игрок сам решает делится ли с товарищами полученной информацией или нет. Таким образом, каждому игроку даётся возможность, получить дополнительную информацию.

ТАБЛИЦА СЛУХОВ (1к20)

"Л" означает, что информация ложная, но игроку об этом не нужно сообщать.

1. Название крепости Каскетон
2. **Л** У Зеллигара в твердыни была лаборатория, в которой он исследовал мощную магию, неизвестную не одному человеку.
3. **Л** Роган владел драгоценным камнем размером с человеческий кулак, стоимостью в 100'000 золотых монет; он его спрятал в своих покоях.
4. В качестве слуг Роган и Зеллигар использовали орков, некоторые из которых постоянно находились в твердыне.
5. Комплекс имеет два уровня.
6. Часть комплекса не закончена.
7. У комплекса есть тайный вход, который достаточно хорошо спрятан.
8. Не один чужак не смог попасть в комплекс, чтобы потом рассказать о нём.
9. Троглодиты заселили комплекс, в отсутствии хозяев.
10. **Л** Это место находится под покровительством богов, поэтому один из группы незваных гостей обречён на смерть.
11. **Л** Сокровища Рогана и Зеллигара спрятаны в резервуаре с водой.
12. **Л** Вся твердыня кишит стражей, которую оставили там Роган и Зеллигар.
13. В комнате трофеев Рогана хранятся боевые реликвии и останки тел, побеждённых во время приключений, чудовищ.
14. В комплексе есть комната с большим количеством резервуаров, заполненных водой.
15. Там есть говорящие стены.
16. **Л** Волшебный камень внутри твердыни исполняет желание, если его кусочек положить себе в рот.
17. **Л** Все сокровища Рогана и Зеллигара прокляты, а любой кто их возьмёт заболеет.
18. **Л** Роган и Зеллигар уже вернулись в свою твердыню и кара падёт на любого незваного гостя!
19. В комплексе есть тайные двери, комнаты и проходы.
20. У комплекса несколько уровней.

Заметка: Если число на кости совпало с броском другого игрока, перебросьте.

ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Данное приключение рассчитано на группу от 3 - 8 персонажей (персонажи игроков, слуги или наёмники) третьего уровня, для игры в **Dungeon & Dragons Basic set**. Игрокам выгодно создавать персонажей разных классов (воины, маги, воры, жрецы итд), которые будут друг друга дополнять своим навыками. Обладание одним или двумя магическими предметами, будет полезным (но большое количество, таких вещей нарушат баланс приключения).

Пещеры Каскатона, как отмечено в предыстории, высечены в скале на вершине, покрытого плотным лесом холма. Постоянно дующий, ветер завывает прорываясь сквозь деревья, кусты и другую растительность, густо покрывающие холм со всех сторон света. Сама скала состоит из черного сланца, который покрывает пещеры на обоих уровнях.

В пещерах тяжёлый, влажный и затхлый воздух. В некоторых частях комплекса, лежит внушительный слой пыли, накопившейся за все эти годы. Поджечь что либо в таких условиях крайне затруднительно, так как вся атмосфера этого места препятствует горению. В таких условиях факела и фонари сильно дымят.

В подземелье большое количество дверей и некоторые из них потайные, обнаружить которые можно только целенаправленным поиском, у эльфов есть врождённая способность, упрощающая этот процесс. В любом случае, треть дверей будут на замке, что определяется броском 1к6 и при результатах 1 и 2 замок закрыт. Если сбить замок или высадить дверь, то грохот привлечёт монстров…

Оба уровня подземелья совпадают по размерам и располагаются один над другим. Если совместить карты уровней, то все три прохода с одного этажа на другой совпадут.

ПЕЩЕРЫ КАСКАТОНА

Описание верхнего уровня

Верхний уровень комплекса практически достроен и имеет качественную каменную кладку и облицовку по всему периметру. За редким исключением встречаются и не доделанные участки. Стены сделаны относительно ровно и имеют завершённый вид. Хотя пол и в хорошем состоянии, но местами имеются неровности. В основном все коридоры шириной 10', а высота потолка колеблется от 8' - 10'. Залы и пещеры вырублены из черного камня. Двери сделаны из плотной породы дерева, толщина их составляет от пяти до шести дюймов.

БЛУЖДАЮЩИЕ МОНСТРЫ

Каждый второй ход делайте проверку; 1 из 6 (1к6). Если монстры появились, то бросайте 1к6 ещё раз, чтобы узнать какие именно, сверьте результат со списком ниже. Расшифровки аббревиатур есть в разделе **Список Монстров**.

1. Орки (1-4) - КБ 6, КП 1, ОЗ 6,4,3,1. # АТ 1, У 1-6 или оружием, ДВ 90' (30''), Спас В1, МР 7
2. Гигантские сороконожки (1-2) - КБ 9, КП ½, ОЗ 2,2, #АТ 1, У яд, ДВ 60' (20'), Спас ОЧ, МР 7
3. Кобольды (1-6) - КБ 7, КП ½, ОЗ 4,3,3,2,2,1, # АТ 1, У 1-4 или оружием -1, ДВ 90' (30'), Спас ОЧ, МР 6
4. Троглодиты (1-2) - КБ 5, КП 2*, ОЗ 6,5, # АТ 3, У 1-4/1-4/1-4, ДВ 120' (40'), Спас В2, МР 9
5. Гигантские крысы (2-5) - КБ 7, КП ½, КЗ 4,3,2,1,1, #АТ 1, У 1-3 + болезнь, ДВ 120' (40') плаванье 60' (20'), Спас ОЧ, МР 8
6. Берсерки (1-2) - КБ 7, КП 1+1*, КЗ 5,4, #АТ 1, У 1-8 или оружием, ДВ 90' (30'), Спас В1, МР 1**2**

Локации подземелья

ВХОД. Похожий на пещеру вход, находится в тени растений, заметный в конце опасного прохода, который ведёт к выступу из черной скалы. Если срезать лозы и ветки, то откроется проход, в который сможет пройти человек. Проход ведёт прямо внутрь скального образования, через коридор шириной 10', заканчивающийся большой деревянной дверью. Дверь открыта, но если присмотреться, то станет заметно, что часть деревянной поверхности повреждена, так будто кто-то открыл её силой (данный факт станет известным если, персонажи осмотрят дверь; в любом случае, за каждого персонажа шанс обнаружения этого повысится на 10%, например он будет 40%, если персонажей четверо, итд).

1. АЛЬКОВЫ. Три пары альковов располагаются во входном коридоре, в своё время они служили для оборонительных целей. Эти сторожки абсолютно пустые, без меток или надписей.

Вторая пара альковов, это односторонние потайные двери, абсолютно не заметные из входного коридора (даже при внимательном изучении). Они служили для того, чтобы при обороне стража могла зайти в тыл врагу.

На третью пару альковов наложено два заклинания **магический рот**, и они начнут действовать как только, кто-то окажется между ними. В результате одновременно на дальней стене западного и восточного алькова появится по одному **рту.** Восточный **рот** начинает говорить первым:"КТО ПОСМЕЛ ВТОРГНУТЬСЯ В УБЕЖИЩЕ, ПОТРЕВОЖИВ ЕГО ХОЗЯЕВ?" Через секунду, не давая группе ничего сказать, западный **рот** отвечает на вопрос:"ГРУППА ОТЧАЯННЫХ ГЛУПЦОВ ОБРЕЧЁННЫХ НА ВЕРНУЮ СМЕРТЬ!" За тем оба **рта** вторят в унисон:"ГОРЕ ВОШЕДШИМ СЮДА, ГНЕВ РОГАНА И ЗЕЛЛИГАРА ОБРУШИТСЯ НА НИХ!" После этого оба **рта** разразятся громким и заливистым хохотом, его интенсивность будет падать по мере удаления от них. Они будут появляться постоянно при входе в твердыню.

После третьей пары альковов коридор заканчивается двумя ступенями ведущими к проходу. Затем с запада на восток его пересекает

другой коридор. В этом месте произошёл ожесточённый бой, в котором погибло 5 человек.

Во время обыска тел (если персонажи этого захотят), станет очевидным, что трое из неизвестных, сами раньше были авантюристами, исследователями пришедшими снаружи. Очевидно здесь эту троицу бедолаг настиг первый и последний бой. Рядом с ними лежат их убитыми их враги, двое стражей. Трупы уже начали разлагаться, от них исходит сильный и омерзительный запах мертвечины. Тела расположены в следующем порядке:

Тело #1 — Человек воин, валяющийся в притык к стене. Его меч разрублен в восьми дюймах от наконечника, намекая на то как он встретил смерть. Доспехи с него сняли, как и все вещи, хотя на поясе сохранился мешочек с 5 золотыми монетами (з.м.).

Тело #2 — Человек маг, пришпиленный к стене мечом. Меч убивший его до сих пор торчит из тела, застряв в деревянной секции стены. Если меч вытащить, то тело сползёт по стене, открыв кровавую надпись. Буквы надписи складываются в слово "Каскетон", написанное на общем языке.

Сам меч непригоден к использованию, так как состояние его оставляет желать лучшего, как и изначальное качество изготовления.

С тела снято всё, что представляло большую ценность. Роба мага вся в крови и изорвана, но во внутреннем кармане можно найти 2 з.м. и мешочек с чесноком.

Тело #3 — Дварф воин, лежащий лицом вниз, чуть восточнее перекрестка. В правой руке он мертвой хваткой сжимает свой боевой молот. Всё указывает на то, что он сюда приполз будучи раненым, так как от места битвы до его тела протянулся кровавый шлейф. Рядом с телом валяется пустой вывернутый мешок.

Доспехи сняли с тела, впрочем забыв про шлем. Шлем пробит мощным ударом и теперь бесполезен. На теле не осталось никаких ценных вещей.

Тело #4 — Человек берсерк/воин, очевидно страж, который бился на смерть. Его тело распласталось на полу, а рядом валяется разбитый деревянный щит. На теле нет никакой брони, оружия, а также ценных вещей.

Тело #5 — Человек берсерк/воин, ещё один страж. Это тело лежит, с проломленным со спины черепом, лицом в пол. На теле нет доспеха и оружия, кроме маленького ножа в поясных ножнах. Кожаный пояс украшен орнаментом, дорогая вещь, если не брать в расчёт, что он пропитан кровью.

Монстр:

Сокровище и место:

2. КУХНЯ. Это очень длинное помещение, где готовили еду для всех обитателей комплекса. В её северо-западном углу расположены две огромные ямы для готовки еды, обе достаточно большие для приготовления оленя. Одна из них чуть больше другой, но обе ямы глубиной примерно в 3 фута. Они заполнены пеплом и обгоревшими остатками топлива для готовки. Дымоход тянется вверх, но из-за того что он очень узкий невозможно разглядеть, куда именно он выходит.

Вдоль стен стоят столы, на которых множество ёмкостей, часть из которых перевернуто, а их содержимое растеклось по поверхности. Повсюду гниющие куски еды и не самый приятный запах. Одна из головок сыра прогнила и её поверхность оплела зелёная плесень.

Повсюду разбросаны столовые приборы и посуда. На полу валяются сковороды и кастрюли разных размеров, на цепи над решеткой подвешен огромный железный котёл. Котёл пуст.

3. ОБЕДЕННЫЙ ЗАЛ. Эта комната была главным обеденным залом комплекса, здесь проводились банкеты для гостей. Зал скромно, но бережно украшен, так как тут нет дорогих декоративных вещей. В семи футах над полом, по периметру комнаты, стены украшены резной деревянной панелью, каменные стены также имеют искусно нанесённый узор.

В зале стоят несколько столов и стульев, внешне довольно простые. Только два стула выбиваются из общего ряда, будучи личными местами знаменитых владельцев твердыни, Зеллигара и Рогана. Оба стула сделаны из орешника, украшенного резьбой, и являются частью огромного ствола дерева встроенного в северную стену зала, поэтому сдвинуть их невозможно. Их

красота неоспорима, но всё портят зелёные грибы, покрывающие часть поверхности. Очевидно эти стулья давно никто не использовал.

Столы и стулья меньших размеров хаотично расставлены, а некоторые перевернуты. Вся эта мебель сделана из клёна. Выглядят они изношено и одновременно, так будто их давно не использовали.

В зале стоит затхлый запах плесени.

Монстр:

Сокровища и места:

4. ГОСТИНАЯ. Эта комната находится за южной дверью обеденного зала, и явно была задумана, для до и после обеденных посиделок. Похоже что здесь в основном пили, так как на рядах крючков весят несколько глиняных кружек, одна за другой (причем видимо, что большая часть утеряна). В углу стоит бочка из под эля, давно осушенная, но ещё сохранившая лёгкий аромат напитка.

Каменные стены имеют странную текстуру придающую необычный эффект, но лишены каких либо орнаментов или деталей. Длинные деревянные скамьи прислонены к стене по всему периметру комнаты. Сидевшие на них были обращены лицом к центру комнаты и стоящей там статуе.

В центре комнаты стоит резная статуя, обнаженной женщины, манящая руками к себе, в очень провокационной позе. Эта статуя вырезана из белого мрамора и очевидно очень дорогая (более 5000 з.м.). Однако, из-за большого веса и того что она вделана в пол, её будет сложно вынести без серьёзного инженерного усилия. Даже персонаж с силой в 18 очков не сможет осилить это.

Монстр:

Сокровище и Место:

5. ПОКОИ МАГА. Покои Зеллигара выглядят достаточно аскетично. При входе в комнату в глаза сразу бросается, достаточно детальная резьба по камню, нанесённая по всей длине северной стены. Примерно 7 футов стены занимает изображение могущественного колдуна (очевидно Зеллигара), стоящего на вершине холма и творящего заклинание в воздухе над долиной, где в панике разбегается целая армия.

Восточная и западная стены лишены деталей, лишь несколько крючков для одежды размещены на каждой из них.

В комнате минимальное количество мебели. Кровать Зеллигара располагается в юго-западном углу покоев, её каркас сделан из резного палисандра. На оголовье есть резьба призванная демонстрировать превосходство, имя Зеллигара красивым почерком вписано в золотой лист. Очевидно что кровать достаточно дорогая и создана выдающимся мастером своего дела. Из-за своей массивности, её будет сложно вынести целиком, но и разобрать не повредив её будет затруднительно. Если это сделать, то изножье и боковые царги будут стоить по 100 з.м., а изголовье 500 з.м. При продаже изголовья по его изначальной цене, покупатель может узнать кому оно принадлежало с шансов в 80% (так как имя Зеллигара широко известно) — молва быстро разнесётся по окрестностям, и у торговца могут возникнуть проблемы с продажей, так как будет очевидно у кого оно украдено.

Рядом с кроватью стоит палисандровый стол/тумба, в котором есть один закрытый на замок выдвижной ящик. Латунная ручка ящика содержит ловушку с иглой, которая при активации нанесёт 1 единицу урона тому кто пытается его открыть. Маслянистая субстанция, нанесённая на иглу, не является ядом, но принесёт невыносимую боль и онемение уколотой руке на 2 - 5 (1к4+1) ходов. Если ключ вставили в замок, до того как ручка была схвачена, то ловушка будет обезврежена. Любой ключ схожего размера (так как нужный невозможно найти) подойдёт для решения этой задачи. Выдвижной ящик пуст (если только сокровище не было помещено в него).

Также в комнате есть стол и три стула не представляющие из себя особой ценности. На столе стоит оловянный кувшин и три оловянные кружки. Кувшин стоит 15 з.м., а за каждую кружку можно выручить по 5 з.м.

Монстры:

Сокровище и Место:

6. КЛАДОВКА. Кладовая Зеллигара располагается сразу за дверью в южной стене покоев. Само

помещение великовато для кладовки и достаточно пустое.

В одном из углов сложены рулоны ткани, покрытые толстым слоем пыли и изъеденные молью, одним словом испорченные. Они давным давно утратили свою ценность.

На одной из стен, развешана одежда, в основном мантии и плащи. От них исходит затхлый запах, внешне они пыльные и грязные. Из всех пяти одеяний, достойным внимания можно считать только одно, с необычным круговым орнаментом нанесённым оловом, но время его не пощадило. Первые четыре одеяния ничего не стоят, но пятое, в отличии от остальных, можно продать за 15 з.м..

В дальнем углу комнаты расположена стойка с четырьмя книгами. Это четыре толстых тома, которым самое место в библиотеке (комната 12):

Книга #1 — исторический труд, книга написана на местном языке и описывает историю местности окружающей твердыню в радиусе 100 миль. В ней нет ничего выдающегося.

Книга #2 — по всей видимости это книга описывающая разнообразные виды растений. Разнообразные картинки позволяют догадаться, о её тематике, но написана она на эльфийском языке, так что понять её сможет, только тот кто его знает (если только не использовать заклинание **чтение языков**).

Книга #3 — На первый взгляд ничем не примечательный том, похожий больше на записную книгу с огромным количеством неразборчиво написанных рун и заметок. Вообще это личный дневник Зеллигара, описывающий одно из его приключений далёкого прошлого, написанное им собственноручно. Почерк невозможно разобрать без использования заклинания **чтение языков**. Книга не представляет ценности для нашедшего её, но торговец книгами, писец или библиотекарь могут заплатить за неё 50 з.м.. Естественно, что продав книгу таким путём, продающий рискует, есть шанс в 40%, что слух об этом разойдётся по округе, что повлечёт за собой определённые проблемы, в зависимости от того кто об этом узнает.

Книга #4 — Данный труд написан на общем языке и рассказывает о погоде. Хотя книга хорошо иллюстрирует метеорологические феномены, текстовые описания разрознены. На полях есть таинственные письмена, очевидно сделанные Зеллигаром, понять их можно только с помощью заклинания **чтение языков**, но они представляют из себя лишь записи чем то похожие на студенческие, которые лишь выделяют основные мысли.

Рядом со стеной кладовки, можно найти старую масляную лампу, в которой нет топлива, очевидно что ей давно не пользовались. Если её заправить маслом, то она будь отлично работать.

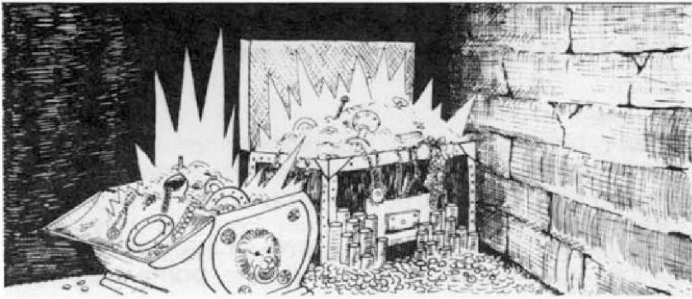
В другом углу, находится маленький стол с кипой бумаг. На них много пыли, и они придавлены каменным пресс-папье с монограммой, причудливо выведенной буквой "З". Тексты написаны на общем языке и представляют из себя обычные повседневные записи: учёт запасов еды, финансовые подсчёты расходов, записи по строительству комплекса, несколько рутинных писем для Зеллигара и другие ничем не примечательные записи. Самая последняя дата относится ко временам за три декады от настоящего.

Монстр:

Сокровище и Место:

7. ПРИСТРОЙКА МАГА. Ещё одна комната в покоях Зеллигара это пристройка странной формы. Очевидно, комната была задумана для медитации и обучения, а также для практики по сотворению заклинаний. Треугольное расширение в дальнем конце комнаты, видимо и служило для этих целей, а каменная стена (хотя это и незаметно для персонажей) тоньше чем во всём комплексе. Пол рядом с южной стеной неровный и почерневший, как будто он слегка оплавился от сильного жара (это будет незаметным пока иллюзия описанная ниже не будет развеяна).

Около южного конца комнаты, можно увидеть нечто невообразимое, если персонажи зайдут с источником света. Зрелище воистину впечатляющие: два больших сундука, оба под завязку набитые украшениями и драгоценностями. Куча золота лежит вокруг и внутри них, а также среди сокровищ попадаются разнообразные блестящие самоцветы и драгоценности.



Всё это сокровище на самом деле просто иллюзия, стоит только её коснуться и она развеется. Иллюзия возобновит своё действие, лишь спустя 24 часа.

На самом деле комната пустая (не рекомендуется помещать в неё сокровища).

Монстр:

Сокровище и Место:

8. МАСТЕРСКАЯ МАГА. Мастерская и лаборатория (комната 9) Зеллигара, расположены в смежных помещениях, в которые можно попасть только через потайные двери.

Мастерская это помещение спроектированное для магических исследований и тренировок. В комнате стоит несколько больших столов, один из них перевёрнут на бок, а центральный стол сделан из камня. Верхняя часть стола сделана из черной гладкой слюденной плиты, хотя вся его мрачная красота, скрыта под тонким слоем пыли. На этих столах ничего не лежит. В комнате также есть несколько стульев и табуретов.

Вдоль северной стены, смежной с лабораторией, на высоте в 4 фута подвешены деревянные шкафчики. Шкафчики не закрыты и содержат различные химические ингредиенты и запасы, не имеющие особой ценности, в стеклянных и глиняных ёмкостях. Всего там находится 40 таких ёмкостей и одна большая банка (описание ниже). Если персонажи решат открыть и исследовать содержимое любой ёмкости, бросьте кость (к20), для определения содержимого:

Содержимое		**Возможные виды**
1 Песок	-	Белый, коричневый, черный
2 Вода	-	Чистая, солёная, святая, моча
3 Соль	-	Простая, минеральная
4 Сера		
5 Деревянные	-	Щепки кария, сосна, дуб, ясень, клён, грецкий орех
6 Травы укроп,	-	Чеснок, луковица, базилик, кошачья мята, петрушка
7 Уксус	-	Красный, белый, желтый
8 Древесный сок (застывший)	-	Сосна, клён
9 Углеродный уголь	-	Зола, графит
10 Каменная крошка	-	Кварц, гранит, мрамор, сланец, пемза, обсидиан
11 Металлическая стружка	-	Железо, олово, медь, латунь
12 Кровь	-	Человеческая, орочья, дварфская, эльфийская, драконья, полурослика
13 Помёт (окаменевший)	-	Человеческий, собачий, кошачий, драконий
14 Вино	-	Белое,красное, перебродившее, фруктовое
15 Грибной порошок	-	Гриб, другое
16 Масло	-	Растительное, животное, горючие, минеральное
17 Тела насекомых	-	Пчёлы, мухи, жуки, муравьи
18 Костяная мука	-	Человеческая, животная
19 Специи	-	Перец, корица, гвоздика, паприка, орегано, мускат
20 Пусто		—



Если результаты броска повторяются используйте варианты из правого столбца, для того чтобы разнообразить похожие вещества. Если персонажи решат проглотить вещество, Мастер разрешит это ситуацию соответственно. Не все вещества можно сразу определить — в случаи если вещество сложно определить на глаз, умножьте мудрость персонажа в 5 раз, для определения шанса определения в процентах. Не более двух персонажей могут попробовать идентифицировать одно вещество, если они не преуспеют, то эта субстанция так и останется неизвестной для всей группы.

Большая стеклянная банка содержит в себе тело черного кота, помещённое в прозрачную, чистую жидкостью. Если вынуть пробку, то жидкость испариться, а кот оживёт, выпрыгнет из банки, громко мяукнет и рванёт к входной двери. Если дверь открыта, то кот шмыгнёт в коридор и исчезнет. Если дверь закрыта, то кот пробежит сквозь неё и исчезнет. При любом исходе, этот кот больше не встретится персонажам (это действо не имеет никакого смысла, кроме как удивить и/или придать таинственности приключению или повеселить Мастера Подземелья).

Монстр:

Сокровище и Место:

9 ЛАБОРАТОРИЯ МАГА. Лаборатория мага странное и удивительное место. Эксперименты Зеллигара с различными видами магии, привели к коллекционированию всяческого снаряжения и приборов, которые в итоге расположились в комнате площадью 50' на 30'.

В пространстве комнаты доминирует огромный человеческий скелет подвешенный к потолку в северо-западном углу лаборатории. В его черепе виднеется трещина. (В итоге при изучении станет известным, что это останки вождя варваров…)

В комнате расположено несколько больших столов, таких же как и в мастерской (комната 8), один из них каменный и похож на тот, что находится в соседней комнате. Все столы кроме одного пусты, на нём стоит закупоренная бутылка из дымчатого стекла. Если вытащить пробку, то газ моментально вырвется из бутылки с характерным звуком. Пары очень едкие и быстродействующие, все персонажи в радиусе десяти футов должны пройти спасбросок от яда иначе попадут под действие веселящего газа. Яд сам по себе не смертельный, но те кто провалил спасбросок мгновенно начнут заливисто смеяться в течении 1-6 боевых раундов (бросайте за каждого). Во этот момент, персонажи с вероятностью в 50% могут выронить то что они держат в руках и согнувшись от дикого хохота, ходить по комнате, хихикая по чём зря. Шум приведёт к дополнительной проверки на блуждающих монстров, даже если враги появятся, персонажи под эффектом газа не смогут оказать им сопротивление, пока он не выветрится (если монстры появились бросьте 1к4, чтобы определить, через какое число раундов после начала смеха они появились). Персонажи под воздействием газа не будут реагировать на попытки товарищей привести их в чувства (даже пощёчены вызовут больше смеха, нежели помогут), хотя заклинание **снятие магии** моментально приведёт их в сознание. Иначе, единственный путь избавится от эффекта, подождать когда он выветрится.

Под одним из столов сложены несколько сосновых брёвен и если их передвинуть, то можно найти сверкающее "золотое" кольцо. Оно в хорошем состоянии и могло бы стоить около 100 з.м., на самом деле это подделка, и у него нет никаких магических свойств.

У западной стены стоит большая деревянная клетка, возможно принесённая из пыточной, так как по размеру подходит человеку. Подтёки из засохших пятен крови покрывают дубовую конструкцию спереди.

На южной стене растянута кожаная шкура испещрённая магическими надписями, не читаемыми без применения заклинания **чтение магии**. Там написано следующее: "Что порождает всё мистическое в этом мире? Только величайшее волшебство, для которого земля, вода и небо лишь инструменты!" Шкура старая и сильно истлевшая, если её снять со стены то она обратится в прах.

В центре комнаты расположена яма затопленная водой. Яма глубиной в 2', но кажется она чуть меньше из-за нескольких дюймов ила на дне. Над ямой шириной в 4' на железной жерди подвешен металлический котёл, на дне и стенках прилипли остатки какого то коричневого вещества. Рядом с ямой на полу лежит второй котёл, тоже пустой, но менее глубокий. Оба котла очень тяжёлые и даже двое персонажей с силой 14 или больше, могут с трудом их перенести.

В южном углу комнаты находятся два чана, объёмом в 100 галлонов. Оба деревянные и пустые. Третий чан лежит рядом, он в два раза меньше своих соседей и наполовину залит мутной, грязной водой.

Рядом с чанами, около западной стены в качестве стола расположен каменный блок. На нём стоят шесть глиняных сосудов, таких же как и в мастерской (комната 8), содержимое определяется таким же способ, как описано ранее. На камне и на полу вокруг разбросана разнообразная стеклянная

посуда. Какая то чистая, какая то с остатками, но вся пустая и пыльная.

Пустой деревянный гроб, достаточно простой и утилитарный, расположился в северо-западном углу. Он легко открывается, внутри пусто. Дерево местами начало гнить.

Две бочки стоят около северной стены, при изучении становится очевидным, что они похожи на найденные в кладовой (комната 10). У каждой из них есть буквенный код, для определения содержимого, содержимое определяется броском по такой же схеме, что указана там.

Около северной стены стоят стеллажи с ещё большим количеством стеклянной посуды и тремя сосудами (такими же как в комнате 8, определять содержимое также). В двух небольших лотках содержится размельчённый ладан, его без труда можно определить по запаху.

Монстр:

Сокровище и Место:

10. КЛАДОВАЯ. Это помещение странной формы, спрятано за потайной дверью и содержит в себе запасы, которые едва заполняют его. Но всё же хоть хранение в герметичных бочках и предотвратило порчу, содержимое не обязательно "свежее". Хотя сохранившее свойства и съедобность, имеет неприятный привкус, говорящий о порче продукта.

Всего в комнате 60 бочек, разделённых на две кучи — одна располагается вдоль северо-западной стены, а вторая вдоль восточной стены в южной части помещения. Каждая ёмкость помечена буквенным кодом, для определения содержимого. Если одна из бочек выбрана для изучения, бросьте кость (к20) по таблице ниже, для определения кода, если её открыть, то содержимое можно легко узнать.

Буквы Кода	**Содержимое**
1 ТЛ	Ячмень
2 Б	Пшеничная мука
3 ФТ	Ржаная мука
4 МК	Засоленная свинина
5 ГГ	Маринованные огурцы
6 ХУ	Изюм
7 ЕЗ	Солёная рыба
8 А	Сушёные яблоки
9 ПФ	Горох
10 СД	Эль
11 З	Мёд
12 АЮ	Вино
13 ОГ	Вода
14 АР	Жидкое мыло
15 ЛЦ	Соль
16 ВЮ	Сало
17 ЧС	Приправы
18 РХ	Семена подсолнечника
19 УТ	Леденцы
20 ЙС	Сушёные грибы

Отметьте, что открытые, не закупоренные или сломанные контейнеры, чьё содержимое вывалилось наружу, (через определённое время) привлекут паразитов и/или монстров. Разлитое или незащищённое вещество, всегда будет подвержено порче и гниению. Это важно помнить, если в твердыню будет совершено более одной ходки и между ними прошло много время.

Монстр:

Сокровище и Место:

11. СТРОИТЕЛЬНЫЙ СКЛАД. Склад твердыни, тоже достаточно пуст, содержит в основном строительные материалы.

Изучение комнаты откроет следующие запасы:

Моток толстого каната, длиной в 200'
Коробка с железными шипами (50)
Коробка с металлическими гвоздями
Куча деревянных досок, каждая длиной 10' и 6" на 6" в ширину (80)
Почти пустой мешок со строительным известняком
Каменные блоки, каждый размера 6" на 6" на 12" (400)
Шесть деревянных дверей, лежат в ряд рядом со стеной
Большая коробка с различными приспособлениями (включая несколько замков разных видов, дверные петли, засовы и щеколды, дверные ручки, различные болты, и всякое разное)
Кувшин с засохшим клеем

Монстр:

Сокровище и Место:

12. БИБЛИОТЕКА. Каскетонская библиотека располагается за парой богато украшенных

дверей. Пол комнаты покрыт пылью, под которой спрятан красивый и гладкий полированный гранитный пол. Пол выложен большими гранитными плитами, которые упираются прямо в подножие стен. Комната имеет крестообразную форму. В самом центре в пол из красного камня вставлены плиты из белого гранита, они складываются в вензель "Р и З".

В комнате находится три больших стола, один из них у западной стены, другой у северной и третий у восточной. Так же в комнате есть несколько деревянных стульев. В двух углах комнаты расположены плюшевые диваны, каждый из них обтянут дорогой шерстяной обивкой, что делает их очень комфортными для отдыха. Правда эти экземпляры достаточно пыльные и грязные из-за своего возраста и заброшенности.

На стенах комнаты размещены кольца для факелов. Небольшие клетки закреплённые в северной стене, содержат в себе множество огненных жуков, которые излучают сверхъестественный, яркий свет, достаточный для освещения этой части комнаты. Красноватое свечение исходящее из библиотеки кажется опасным и таинственным, так как его колебания небывало чужды для глаз. Насекомые внешне не страдают от заключения, но их долголетие и источник пищи заставляют теряться в догадках… Дверь в клетку сломать или открыть невозможно, равно как и дотянуться до жуков не сможет ни один персонаж.

Библиотека достаточно скромно наполнена книгами, собраниями сочинений и томами различных размеров. Всего лишь несколько свитков сложены на решётке вдоль восточной стены. Ни одна книга или свиток не представляют интереса для персонажей.

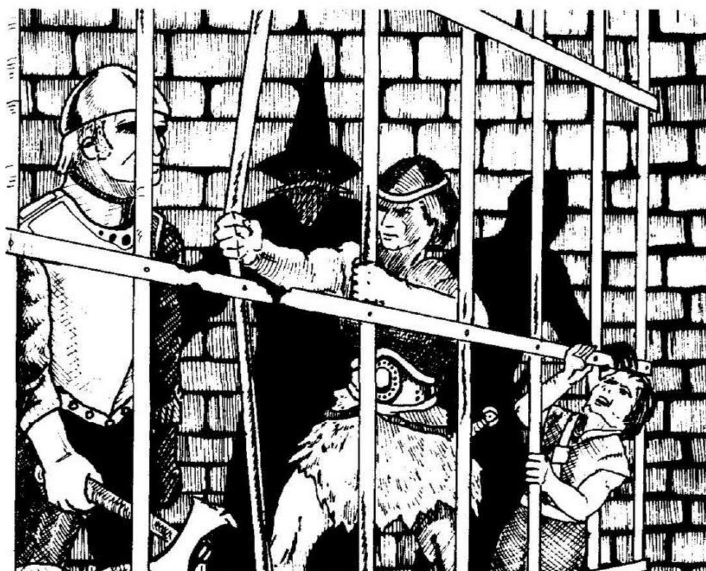
Монстр:

Сокровище и Место:

13. СКЛАД СНАБЖЕНИЯ. Эта длинная комната использовалась для хранения инструментов, снаряжения и различного инвентаря. В комнате складированы следующие передметы:

Коробка с деревянными кольями
Моток тонкой верёвки (50')
Моток крупной цепи 70'
Моток качественной медной нити 20'
Шахтёрские кирки (32') в непригодным для использования состоянии
Долота (15)
Лопаты (13)
Пустые бочки (11)
Молотки (8)
Железные стержни (29, каждый 1" в диаметре, 8' в длину)
Железные тиски (клещи 12")
Поперечные пилы (2, парная)
Ножовки (4)
Коробка с инструментами каменщика (содержит: шпатель, долото для камня, отвес)
Коробка с инструментами сапожника (содержит: молоточек, нож, толстые иглы)
Небольшая бочка с неоперёнными стрелами (60, в нормальном состоянии)
Деревянная скамья длиной в 10'

На северной стене, хорошо спрятанный несмотря на свой размер, противовес от коридорной ловушки с решёткой, так же как и рычаг для поднятия барьера. Не более двух людей/дварфов/эльфов, и тд. за раз могут могут попытаться поднять решётку с помощью рычага, сумма их силы должна быть не меньше 30. Это даёт им шанс в 20%, чтобы поднять препядствие, за каждое дополнительное очко силы после 30 шанс увеличивается на 5% (например два человека имеют силу 15 и 18 в итоге они получат шанс поднять решётку в 35%). Разные комбинации персонажей (слуг/наёмников) могут совершить всего лишь одну попытку опустить рычаг, но можно пробовать разные комбинации пар одних и тех же персонажей.



Ловушка находится в коридоре за дверью, слегка восточнее входа. Ловушка сработает, когда один

или более персонажей дойдут до точки в 10' от тупика. в любом случае решётка упадёт в 20' от точки срабатывания. Вор идущий перед группой имеет шанс в процентах заметить ловушку используя навык "обезвредить ловушку", а затем предупредить товарищей об опасности, естественно вор должен первый дойти до этой точки, чтобы навык сработал.

Прутья решётки ржавые и непрочные. Всего двенадцать вертикальных прутьев и несколько горизонтальных. Сильные персонажи могут попытаться сбежать из-за решётки; в любом случае каждый персонаж имеет одну попытку на побег, но при провале он больше не сможет повторить её. Персонажи с силой в 13, 14, 15 очков имеют шанс 5% разогнуть прутья или поднять решётку, те у кого сила 16 имеют шанс в 10%,а с силой в 17 или 18 имеют шанс 15% на успех.

Если использовать ножовку, чтобы срезать прутья, то один персонаж может преуспеть в этом деле за 24 часа, если использовать две пилы, то 18 часов, если три то 12 часов, если четыре то 6 часов (главное условие иметь по одной пиле на каждого участника процесса). Звук пилы может привлечь бродячих монстров, Мастер Подземелий повышает шанс их появления. Каждая пила имеет шанс в 20% сломаться в течение каждых 6 часов использования — если не использовать сменных лезвий.

Монстр:

Сокровище и Место:

14. ПОДСОБНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ. Это дополнительное складское помещение, и в нем нет ничего. Лишь в одном из углов лежит куча щебня.

Монстр:

Сокровище и Место:

15 и 16. КОМНАТЫ ТЕЛЕПОРТАЦИИ. На эти две комнаты, одинакового размера и формы, было наложено мощное перманентное заклинание **телепортации**. Это уловка создана для того чтобы одурачить и сбить с пути беспечных авантюристов.

Телепорт срабатывает в обеих комнатах при открытии двери. В каждой комнате в дальнем от двери углу, находится светящийся, сверкающий кусок кристаллической породы, который отражает любой свет попавший на него; в обоих комнатах камни абсолютно идентичны. Как только персонажи вошли в комнату, то вся группа **телепортируется** в идентичную область другой комнаты — неважно были они в комнате или рядом в коридоре. Телепортация происходит незаметно для персонажей, нет никакого способа почувствовать её. Конечно же персонажи будут считать, что прошли через восточную дверь в комнату (если изначально заходили в комнату 15), или в дверь которая на юге (если вошли в 16). Мастеру Подземелья лучше перевернуть свою карту, для того чтобы сообщать игрокам информацию, так будто направление не поменялось, не давая им подсказок. Естественно, когда игроки выйдут из комнаты и попытаются с помощью карты продолжить свой путь, то поймут, что место не соответствует карте. Они могут задавать вопросы Мастеру Подземелий и даже считать, что он ошибся (с такими комментариями: "Минутку, этого не может быть, мы ведь вышли оттуда!") Когда это произойдёт МП должен невозмутимо продолжать описывать всё в новой локации, давая возможность игрокам самостоятельно разобраться в этой ситуации.

Однажды сработав, телепортация не возобновится пока все не выйдут из комнаты и не закроют дверь снаружи. После этого она сработает, если открыть дверь и войти в комнату. Дверь в принимающую комнату (в которую группа телепортировалась) всегда будет неотличима от той в которую вошли. Обе двери закрываются автоматически и опять готовы сработать, если персонажи отошли от них на 120', в любом направлении. Возможно, что группа может телепортироваться, а затем найти ту комнату в которую они зашли, понять что они идентичны, но находятся в разных местах, и понять что произошло. С другой стороны, персонажи могут быть полностью сбиты с толку, потерять дорогу из-за неправильной карты и столкнуться с множеством сложностей — впрочем это зависит от самих игроков и их способности ориентироваться и действовать по обстоятельствам.

Заметка: Рекомендуется не размещать в обеих комнатах монстров или сокровища.

Монстр:

Сокровище и Место:

17. УГОЛЬНЫЙ СКЛАД. Эта комната площадью 20' на 20' использовалась как склад топлива для кузнецы, которая находится через коридор. В комнате полно чёрной сажи и пыли, а около северной стены сложена небольшая кучка топлива.

В западной стене комнаты есть ложная дверь. Её невозможно открыть, при этом у неё есть дверная рама и она даже будет греметь и двигаться если попытаться открыть её приложив силу.

Монстр:

Сокровище и Место:

18. КУЗНИЦА. Кузница имеет две части, которые почти отделены друг от друга, что придает ей необычную форму. Жуткое завывание ветра доносится с потолка, данный эффект происходит из вентиляционной вытяжки.

В северо-восточной части (площадью 20' на 20') комнаты расположены три жаровни: одна находится в северной стене, другая в северо-восточном углу, а третья в восточной стене. В центре комнаты находится огромная наковальня. На западной стене висят ручные мехи.

Большая часть кузницы находится в юго-восточной части, в ней почти ничего нет, кроме кузнечных инструментов и наручников развешанных по стенам.

Монстр:

Сокровища и Места:

19. ПРОХОДНАЯ КОМНАТА. Эта соединённая с кузницей комната, также имеет вертикальный спуск на нижний уровень твердыни.

В северном углу комнаты сложены поленья разных размеров (8" - 24" в диаметре, 1' - 4' в длину), возможно в качестве дополнительного топлива для поддержания огня в кузнице.

В юго-восточной части комнаты в полу есть большое отверстие диаметром в 3 фута. Если посветить внутрь, то непонятно насколько она глубокая и куда через неё можно попасть. Если вниз бросить источник света (например факел), то он упадёт на пол нижнего уровня, который находится примерно на глубине в 40'.

Рядом в стене закреплено железное кольцо, к нему можно привязать верёвку и спустится на нижний уровень. Однако, крепление уже сильно расшатано, поэтому каждый использующий верёвку имеет шанс 1 из 6 (не накапливается), вырвать кольцо из стены и свалиться вместе со всеми и верёвкой вниз. Для тех у кого ощутимая нагрузка (снаряжение весом от 500 и выше монет) шанс вырастит до 2 из 6. Если кто-то из персонажей упадёт то получит 1-4 единиц урона (определяется броском четырёхгранника), так как будет почти у самого пола. Если кольцо вырвано из стены, то обратно его уже не закрепишь.

Как альтернативу для кольца, сообразительные игроки могут использовать полено длиной 4', установив его поперёк ямы, ширина которой 3', и слезть вниз.

Для спуска вниз, нужна верёвка длиной в 30'. Чтобы вернуться обратно нужна верёвка длиной в 35', иначе со дна её конец будет не достать.

Последний способ спуска, использовать верёвку с крюком-кошкой, зацепив его за железное кольцо или одну из дверей. Если зацепились за южную дверь, то прибавьте 10' к нужной длине, если за северную то прибавьте 20'.

Монстр:

Сокровище и Место:

20. ТУПИК. Коридор постоянно поворачивает и ведёт прямиком в тупик. Стены в этой части комплекса не обработаны, видимо данное место так и осталось заготовкой, но для каких целей, пока сложно предположить.

Монстр:

Сокровище и Место:

21. КОМНАТА ДЛЯ ПЕРЕГОВОРОВ. Эта длинная узкая комната скорее всего аудитория или переговорная. В ней расставлено десять скамеек, каждая длиной примерно в 15'. Большая каменная плита около северной стены, служит чем то наподобие сцены, возвышаясь на 10 дюймов над полом, чтобы выступающего с неё было видно из любой точки комнаты.

На северной стене висят четыре декоративных стяга красный, зелёный, синий и жёлтый. Сейчас эти стяги выцвели и истлели, потеряв свою ценность.

Монстр:

Сокровище и Место:

22. БОТАНИЧЕСКИЙ САД. Раньше здесь была жемчужина твердыни, но без должного ухода сад превратился в ботанический кошмар. Плесень и грибы заполонили сад.

Комната делится на два крыла: северное и западное. В конце каждого крыла расположены полукруглые камни, поросшие грибами. В юго-восточном углу стены также есть выступ из стены покрытый подземной флорой. В центре северного рукава крыла две затопленные ямы площадью 10' x 20'.

На подходе к комнате с юга становится понятно насколько она заброшенная, так как невиданные растения уже колонизировали коридор, выйдя за пределы сада. Вошедшим в комнату предстанет небывалая картина.

Пол застилает ковёр из плесени, которая уже захватила стены и даже часть потолка. Плесень всех цветов радуги и форм (пятна, комочки, завихрения) растёт вперемешку, всё это создаёт кошмарную картину. Кажется будто это давно забытое сказочное место, но всё таки красивое в своей таинственности…

Вокруг очень много разных видов грибов, растущих группами. Здесь есть как огромные экземпляры грибов (ножка которых сравнима со стволом дерева и шляпкой 8' в диаметре), так же есть и обычные грибы: древесные, дождевики, дрожалковые и сморчки. Всё это разнообразие процветает, а любое свободное место сразу занимает молодая поросль. Возможно какая то неведомая магия поддерживает жизнь в этом саду…

Проход через комнату вполне возможен, но затрудняет его разнообразная растительность. Любое групповое передвижение или неаккуратные действия (например бой), поднимут в воздух тучи спор, снижающие видимость и затрудняющие дыхание.

Если один из персонажей решит отведать некий вид гриба, то он может оказаться ядовитым с 30% шансом (использовать спасбросок против ядов при необходимости).

Монстр:

Сокровище и место:

23. МЕБЕЛЬНЫЙ СКЛАД. Данная комната в основном использовалась для хранения мебели. Там находятся: три больших дубовых стола, некоторое количество стульев и четырнадцать деревянных табуретов сложенных рядом со стеной. В углу напротив входа расположен стол для работы по-дереву с тисками, на нём лежат лобзики и другие инструменты плотника. Пол покрывают деревянная стружка и опилки.

Монстр:

Сокровище и Место:

24. ПОКОИ ЛЮБОВНИЦЫ. Комната оформлена со вкусом, в отличии от спартанского стиля остальных помещений твердыни. Это покои любовницы Рогана, которая какое то время прожила в убежище. Очевидно, она как и остальные жители, давным давно покинула эту обитель.

Около западной стены расположена большая кровать из орешника, покрытая резьбой (чем то она похожа на кровать из комнаты 5, только на изголовье не вырезано имя). Кровать накрыта балдахином из зелёной ткани с ярко красной отделкой, но он как и всё в комнате покрыт пылью.

За кроватью стоит маленький столик/тумбочка с одним выдвижным ящиком. Около стены стоит комод из красного кедра с выдвижными ящиками, несмотря на возраст, он сохранил характерный запах. В выдвижных ящиках лежат кожаные вещи, старая одежда и вещи для ухода за собой гребни, кисточки, заколки. Один из гребней сделан из серебряной пластины и стоит 5 з.м.. Верхняя часть комода накрыта кружевной тканью с оборочками, на которой стоят: два закрытых флакона с духами и блюдо сделанное из панциря черепахи, на котором лежит золотая монета.

На северное стене чуть западнее от потайной двери, висит зеркало в полный рост с деревянной

рамой. Верхняя часть рамы красиво украшена резьбой, также там вырезаны следующие слова: "Прекраснейшей из всех в мире."

В северо-западном углу комнаты расположен прекрасный водный резервуар, который вырезан из того же камня, которым облицованы стены комнаты. Этот выступ является органичной частью стены. Дырка резервуара заткнута гниющей пробкой; этот наклонный сток вклинивается в стену. При этом в комнате нет источника воды.

На восточной стене висит маленький гобелен размером 3' x 4'. На нём изображён сильный и красивый воитель, выносящий на руках прекрасную деву из горящей деревни, издали за ними наблюдает целая орда, зловеще выглядящих, врагов. На верхней части вышито золотыми буквами: "Мелисса, самая дорогая победа и величайшее из всех моих сокровищ." У гобелена есть деревянная рама и он накрепко прибит к стене. Снять его без повреждения невозможно, в этом случае он будет стоить 40 з.м..

Монстр:

Сокровище и Место:

25. ПОКОИ РОГАНА. Личные покои Рогана оформлены по спартански, показывая его утилитарный вкус.

Эта комната выделяется из всех в твердыне не только своей замысловатой формой, но и отделкой стен. Стены покрыты узкими вертикальными полосками необработанной ели, эти узкие планки начинаются у пола и упираются в потолок. Сама отделка не примечательна и не изыскана, но очень приятна для глаз. Если снять хотя бы одну из панелей, то под ней обнаружится обычный камень.

Каждый из углов комнаты украшен разными гобеленами. Каждый из них в ширину 6', а в высоту 8'. На них изображены следующие сцены: дракон сражённый группой воинов, один из них проткнул чудовищу шею своим мечом; великая битва в ущелье, где горстка воинов ведомые магом и героем, поднимают в воздух целую армию врагов; воитель и девушка верхом на конях, радостно держат друг друга за руки, на фоне горного пейзажа; воин и маг крепко жмут руки стоя на вершине холма, на фоне закатного неба. Все они похожи на гобелен из комнаты 26 — воин/герой это Роган, маг это Зеллигар, а прекрасная дева это Красавица Мелисса, любовница Рогана. Гобелены тяжёлые (если их снять и весят 600 монет каждый) и громоздкие, каждый стоит по 100 з.м..

Напротив потайной двери в западной стене находится кровать, сделанная из клёна, с перьевым матрасом. На подножье кровати выгравирована буква Р, больше она никака не украшена.

Рядом с кроватью расположен деревянный шкаф. Внутри находится несколько предметов одежды: плащи, кожаный жилет, рубашка из оленьей шкуры, кираса и тд, а также пара ботинок. Ничто из этого не представляет особой ценности.

Рядом со шкафом стоит стул, но больше никакой мебели в комнате нет.

Монстр:

Сокровище и Место:

26. ТРОФЕЙНАЯ КОМНАТА. Трофейная комната твердыни наполнена различными диковинами, собранными за многие годы.

Почти вся северная стена занята драконьей шкурой, её медная чешуя ярко отражает свет из любого источника. В западной части комнаты стоит окаменевший василиск, его грозный взгляд давно не представляет опасности. На восточной стене, под потолком, в оковах, весит скелет дварфа, что придаёт всему помещению достаточно жуткий вид. Также по стенам развешаны и другие примечательные трофеи: две головы оленей с огромными рогами, четыре драконьих лапы с огромными когтями, чучело василиска, огромный чёрный щит, который под силу использовать только гиганту, пара бараньих рогов, медвежья шкура, дверь с религиозными символами, и набор из трёх разноцветных стягов, которые легко определяются, как принадлежащие племенам варваров.

Монстр:

Сокровище и место:

27. ТРОННЫЙ ЗАЛ. Тронный зал, представляет из себя прямоугольное помещение, в котором на каменном возвышении стоят два величественных

кресла, обращённых в центр помещения. Центр помещения обрамлён двумя рядами колонн.

Помещение похоже на бальный зал, но узнать истинное его назначение невозможно. Пол сделан из гладкого сланца, а колонны и платформа из блоков красного гранита. Оба кресла вырублены из огромных кусков белого мрамора, поэтому и-за веса и громоздкости их невозможно сдвинуть.

Драпировка из панелей желтого и пурпурного цвета украшает стену за возвышением. Они не стоят больших денег, но придают значительности этой комнате (несмотря на сочетание цветов с каменной облицовкой).

Монстр:

Сокровище и Место:

28. МОЛЕЛЬНЫЙ ЗАЛ. Молельный зал твердыни выглядит, как знак уважения богам, но не больше.

В стене напротив двери, вырублен огромный каменный идол. Статуя (с рогатой головой и зловещим лицом) в ширину 4',а в высоту 6', окружена религиозными символами и рунами.

Пол сделан из отполированной слюды. В центре комнаты круглое углубление/яма, которое в ширину 5' и имеет скат вниз на глубину в 3'. Эта жертвенная чаша почти пуста, так как её дно покрывает слой пепла.

Монстр:

Сокровище и Место:

29. ПОКОИ КАПИТАНА. Комната Эрига, друга и соратника Рогана, аскетичное помещение с небольшим количеством мебели.

Дверь в комнату не отличается от других в твердыне, это огромная деревянная конструкция, но на её внешнюю часть, медными коронками, которые формируют слово "ЭРИГ", прибита кожаная шкура.

Дверь ведёт в достаточно пустую комнату. В юго-восточном углу находится простая кровать, рядом с ней расположен стол. На столе стоит закрытый глиняный горшок, внутри него находятся 5 з.м., керамическая кружка и маленькое зеркало с ручкой. Рядом с южной стеной стоит стоит закрытый деревянный сундук. В нём содержаться: предметы одежды, включающие в себя пару штанов, несколько плащей, китель из толстой ткани и две пары ботинок. Под одеждой можно найти сломанный кинжал. Так же там лежит кожаный мешочек с памятной вещью, кожура грецкого ореха с инкрустированным в неё куском серебра, на котором выгравированы следующие слова:"Эригу, величайшему и вернейшему моему соратнику и капитану стражи Каскетона — никто из врагов не устоит перед нами!" Надпись подписана буквой "Р". Это ценная вещь, за которую можно выручить 25 з.м..

В северо-восточном углу комнаты находится стойка с одной бочкой. На ней есть маркировка "СД", она полна и нетронута. Если её разбить, то на пол вытечет эль.

На западной стене полно крючков и держателей, скорее всего для оружия и доспехов. На стене ничего нет кроме, двух щитов и тяжёлой булавы.

Монстр:

Сокровище и Место:

31. КОМНАТА С РЕЗЕРВУАРАМИ. Это самое большое помещение верхнего уровня, оно сильно отличается от других.

Хотя отделка стен такая же как и во всём комплексе (чёрный камень), пол комнаты покрыт керамической мозаикой. Большая часть из тысяч черепков окрашены в золотисто-коричневый цвет, но его разнообразят вкрапления белого и чёрного цвета, которые усиливают вызывающий дизайн этого места. Дизайн (различные плавные линии, и тд.) чисто декоративный и не имеет никакого тайного послания или значения.

В комнате размещено четырнадцать разных резервуаров, каждый около десяти футов в диаметре, их стены плавно уходят на глубину пяти футов. Секрет их назначения вдвойне интригует, так как каждый из них имеет разное содержимое…

Каждый резервуар имеет кодовую букву от A до N, изучение любого из них откроет следующие:

a) Резервуар исцеления — Этот резервуар содержит неизвестную розовую жидкость, которая при употреблении внутрь моментально исцеляет. Она также вылечит от болезнь, но в таком случае

не восстановит очки здоровья. Если её выпить, то восстановятся 1-6 очков жизней у выпившего, но жидкость лечит только один раз в день каждого выпившего (при повторном употреблении никакого эффекта не последует). Жидкость можно набрать в различные ёмкости, но как только её вынесут за пределы этого помещения, она потеряет свои целебные свойства. Заметка: этот резервуар появляется и пропадает магическим путём из раза в раз, поэтому если персонажи вернуться в комнату, то у них будет шанс в 30%, что жидкость окажется там (но она будет всегда при первом посещении).

b) Резервуар с кислотой — Этот резервуар наполнен прозрачной, бурлящей жидкостью источающей неприятный запах. Он наполнен смертельно опасной кислотой. Если кто-нибудь упадёт или прыгнет в него, то обречёт себя на моментальную смерть. Попытка вытащить тело соратника руками приведёт к получению от 2 - 5 единиц урона (бросьте 1к4 и добавьте к результату 1) - если под действие попадёт большая область тела, то будет получено ещё большее повреждение. Тот кто выпьет немного жидкости (даже глоточек), моментально начнёт задыхаться и получит 5 единиц урона, а также должен будет пройти спасбросок против ядов иначе не выживет. Попадание одной, двух капель на язык вызовет потерю 1 очка здоровья, а также удушение и кашель на два раунда (двадцать секунд), но спасбросок против яда не нужен. Оружие или любой другой предмет опущенный в жидкость будет испорчен (меч будет изъеден и ослаблен, деревянные объекты истлеют и потрескаются, и тд.) и возможно без права на починку, если так решит Мастер Подземелья (который может бросить кость за каждую вещь, для определения повреждения). Кислота может разъесть любой сосуд за два раунда.

На дне резервуара лежит большой латунный ключ (6 дюймов в длину), так будто ему не страшна эта кислота. Этот ключ абсолютно бесполезен, так как не подходит ни к одному замку в твердыне.

c) Резервуар болезни - Этот резервуар наполнен мутным серым сиропом. Даже маленький глоточек, приведёт к заболеванию, но симптомы проявятся только через шесть ходов (один час) с момента употребления. При этом жертва не теряет очки здоровья, но на протяжении 1 - 4 часов (бросьте 1к4) страдает от сильной и постоянной боли в желудке, а также не может сражаться и двигаться (хотя страдальца могут носить товарищи), когда все симптомы уйдут персонаж придёт в норму. Капля жидкости на вкус сладка и не вызывает симптомов. Любое количество жидкости изъятое из резервуара, потеряет свои свойства через три раунда (тридцать секунд).

d) Резервуар с зелёной слизью - Внимательный наблюдатель моментально поймёт, что притаилось в этом резервуаре. Слизь (ОЗ: 20) заполнила резервуар до краёв.

e) Резервуар с водой - Этот резервуар наполнен ледяной родниковой водой, которая освежит любого кто её отведает. Чистая и хорошая вода, абсолютно обычная.



f) Резервуар с вином - Этот резервуар наполнен крепким тёмно-красным вином. Это не только великолепное вино, но и его вкус настолько прекрасен, что любой попробовавший не сможет оторваться, пока не захмелеет! Если сделан хотя бы глоток, то шанс в 60% что персонаж выпьет ещё (вне зависимости от желания игрока). Если это произошло, то бросается 3к6 для проверки выносливости персонажа; если выпадет число выше очков выносливости персонажа, то разность показателей будет равна числу **часов** которые персонаж будет пьян (если результат броска равен или ниже, то персонаж не захмелел). Любой захмелевший таким образом персонаж получит следующие штрафы: -2 на все броски атаки, -3 к модификатору выносливости, а также любые другие недостатки для состояния опьянения, которые добавит МП (громкая речь, шаткая походка, увеличенный шанс попасть в засаду, и тд.). Когда пройдёт заявленное количество время, персонаж придёт в норму. Любой захмелевший персонаж, повторно испивший вина из резервуара будет иметь шанс в 90% повторно перебрать и опять нужно будет проходить проверку выносливости. Если вынести вино из комнаты, то оно превратится в вино обычной крепости.

g) Пустой резервуар - Эта ёмкость абсолютно пуста, невозможно сказать что было налито в неё и было ли в ней что-либо когда-либо. Сам резервуар облицован жёлтой керамикой, но при этом она настолько крепка, что невозможно отколоть и кусочка.

h) Резервуар с кипятком - Этот резервуар наполнен кипящей водой, что очевидно для всех. Сама по себе вода абсолютно обычная, но сильно минерализована, что можно понять по белому налёту на краях котла.

i) Светящийся резервуар - В этом резервуаре содержится светящаяся вода (несмотря на это она выглядит абсолютно нормально) и он заполнен меньше остальных. Сама по себе вода светится и блестит, если попытаться найти в ней магию выяснится, что она её излучает. На вкус вода абсолютно обычная, но все кто хотя бы немного выпьют испытают странные ощущения. Во время проглатывания жидкости, выпивший почувствует покалывание во всем теле, а все вокруг и сам персонаж увидят визуальный феномен: вокруг тела этого персонажа будет светится цветная аура в течении минуты. Цвет ауры будет зависеть от мировоззрения персонажа. Свечение будет синим если персонаж законный, жёлтым если хаотичный, белым если нейтральный. Конечно при первом поглощении жидкости, игроки могут не понять, что означает свечение, тем более что рядом с резервуаром нет подсказок. Вода будет сохранять свои магические свойства даже вне резервуара, но её осталось всего на 10 глотков. Содержимое этого резервуара, также как и ранее описанного лечащего, то появляется, то исчезает (выше описаны подробности и вероятность появление жидкости при последующих визитах).

j) Резервуар сна - Этот резервуар наполнен зелёной жидкостью с завихрениями разных оттенков на её спокойной поверхности. Если попробовать на язык, то у неё будет фруктовый вкус, но ничего не произойдёт. Глоток жидкости приятно освежает, но в течении десяти секунд появится сонливость, которая может (шанс 50%) привести к моментальному погружению в сон, который продлится 1-6 минут. Если выпить большую порцию то можно впасть в кому на 1-8 часов, без использования спасбросков. Если вынести жидкость из комнаты, то она потеряет свою эффективность, при этом если вынести проглотившего её, то его состояние не изменится.

k) Резервуар с рыбой - В этом резервуаре с обычной водой, плавает множество маленьких рыбок. Больше у него нет никаких свойств, также и рыбы абсолютно нормальные.

i) Ледяной резервуар - Резервуар заполнен сухим льдом, от которого исходит пар, кажется что по неизвестной причине он никогда не таял. Лёд "горячий" при касании из-за экстремально низкой температуры. Так как маловероятно, что кто либо из персонажей видел в своей жизни сухой лёд, то для них это будет крайне таинственным веществом, какой то белый камень от которого исходит зловещий пар, а при касании он горячий. Если отломить от него кусок, то он растает и испарится, как обычный кусок сухого льда из углекислого газа. Его куски можно переносить в перчатках, но понять природу этой диковины невозможно.

m) Резервуар с сокровищем - Этот резервуар содержит обычную воду, но на дне находится множество сокровищ. Куча золотых монет, разбавленных сверкающими драгоценностями, лежит на дне резервуара. Данное сокровище всего лишь магическая **иллюзия**, которая теряет свою

силу если потревожить воду. Как только вода успокоится, образ появится вновь.

n) Резервуар немоты - Этот резервуар почти пуст, на дне осталось немного воды. Жидкость выглядит, как обычная вода (не имеет странного запаха и вкуса), но является магическим веществом. Если проглотить эту жидкость, то лишишься голоса на 1-6 часов. Жидкость возымеет эффект, только при глотке; проба на язык не раскроет её свойств и она будет похожа на обычную воду. Любой выпивший жидкость персонаж попадёт под её эффект, так же как и игрок. При этом Мастер информирует игрока или игроков об этом ограничении, в дальнейшем они не могут общаться вербально с группой на время действия немоты (1-6 игровых часов, определяется броском 1к6). В этом состоянии они не могут издавать никаких звуков (все мычания и бурчания запрещены), и могут общаться со всеми только записями, жестами и тд. Если глашатай группы попал под этот эффект, то другой игрок займёт его место. Общаться письмом может только персонаж с интеллектом в 14 и выше, а написанное может прочитать только персонаж с таким же уровнем интеллекта.

Монстр:

Сокровище и место:

32. ПОКОИ СОВЕТНИКА. В комнату можно попасть, только через потайную дверь в помещение с резервуарами (31). Это покои Марвека, советника Зеллигара и Рогана.

Комната декорирована в приятном стиле, без излишеств. Пол сильно выделяется на общем фоне, так как является продолжением, золотисто-коричневой с белыми и черными цветами, мозаики из соседней комнаты с резервуарами. В комнате минимальный набор мебели: обычная кровать, три стула, простой письменный стол с закрытым выдвижным ящиком и старый обветшавший стол. Стены ничем не украшены, кроме одной картины в раме, висящей за письменным столом, на ней изображены две фигуры стоящие плечом к плечу: великолепно сложённый воитель и худощавый маг в пурпурной мантии. Эта полноцветная картина, красиво написана, а в одном из углов есть надпись на эльфийском языке:"Мудрому Марвеку, достойному советнику, от благодарных Зеллигара и Рогана." Эти слова может прочитать только тот кто знает эльфийский язык (или обладает заклинанием **чтение языков**), но при внимательном изучении в надписи можно прочитать имена Зеллигара и Рогана. В другом углу есть надпись Туфла — это имя художника написавшего картину, это не очевидно для нашедших картину, только если догадаться или узнать, наведя справки, в городе.

Картина достаточно большая, тяжёлая и громоздкая, если снять её со стены. Если донести её неповреждённой до города, то можно продать за 300 з.м..
Любой кто попытается продать её за полную стоимость, столкнётся с риском, что покупатель узнает картину с шансом в 60%, а это может привести к определённым проблемам, так как будет очевидно откуда она похищена.

На письменном столе почти ничего не лежит, за исключением нескольких, прикреплённых к нему, листов с записями на эльфийском языке. Заголовок на первом листе гласит:"Советы по Дальнейшему Развитию Каскетона" записи относятся к определённым деталям строительства твердыни (хотя персонажи не найдут для себя полезной информации и карты). Каждая страница документа (понятен только для знающих эльфийский язык или сотворивших заклинание **понимание языка**) снизу подписана Марвеком.

Закрытый ящик письменного стола, хорошо защищён, любое воздействие на него (за исключением удачного применения воровского навыка "обезвреживание ловушки") приведёт к выпуску очень едкого газа, который выдворит персонажей из комнаты на 1-4 часа, без примения спасброска (это одноразовая ловушка). Замок может открыть только вор с помощью своего навыка с обычным шансом, но только с первой попытки, при провале персонаж больше не сможет его открыть. Также до содержимого можно добраться разобрав стол, что потребует сильного удара оружием (из-за грохота, нужно будет сделать проверку на появление блуждающих монстров). Содержимое стола определяется броском одной двенадцатигранной кости (совершается один бросок из-за того что там одна вещь): 1 Зелье **левитации**; 2 **Эльфийские сапоги**; 3 10-100 з.м.; 4 50 з.м. самоцвет (селенит); 5 золотой медальон стоит 20 з.м.; 6 Свиток **Понимания Языков**; 7 Свиток **Паутина**; 8 **Проклятый** свиток (навсегда уменьшает харизму, прочитавшего его первым, персонажа на 1 очко - **снятие проклятия** (смотрите правила в D&D

Expert) не поможет; 9 **Кольцо защиты +1**; 10 Зелье **лечения** (две порции); 11 **Кинжал +1** с резной рукоятью; 12 Ничего.

Монстр:

Сокровище и место:

33. КАЗАРМА. Эта большая открытая комната была жилищем стражи и войска твердыни (большинство из её жильцов ушли в последний поход с Роганом и Зеллигаром). В помещении находится 40 кроватей и около двадцати стульев и табуретов. Около стен расставлено несколько больших деревянных столов, около южной стены стоит большой деревянный комод, в нём лежит пара старых чулков, обувка, немного одежды и другие не представляющие ценность вещи.

В южном углу пол уходит под откос в сторону стены, где есть отверстие (слишком маленькое, чтобы в него залезть), которое уходит в глубь. Из-за неприятного запаха, можно догадаться, что это своего рода туалет.

Стены комната сделаны из необработанного камня, но на них есть держатели для факелов и различные крючки. На некоторых крючках висят оставленные вещи: старый потрёпаный щит, пустой колчан, 20' футов тонкой цепи, меч в ножнах (старый и проржавевший) и медвежья шкура.

Монстр:

Сокровище и Место:

34. ОРУЖЕЙНАЯ. Комната необычной формы, спроектированная для хранения вооружения твердыни. Сейчас она пустует, так как большую часть оружия забрали для последнего похода.

Если сохранять тишину, то входя в комнату, можно услышать тихий свистящий звук. Если дверь закрыта (если дверь не заклинить, то она закроется автоматически после того как все зайдут, если за ней следить то она закроется с шансом в 50%) и второй вход тоже, то завывающий ветер погасит факел с шансом в 80%, а лампу с шансом в 50%. Ветер прекратится, как только один или оба входа будут закрыты. Если изучить потолок (который находится на высоте 20' от пола), будут обнаружены две большие вентиляционные трубы (до которых крайне сложно добраться), что докажет природное, а не магическое происхождение феномена.

Каменные стены комнаты почти ровные, хотя присутствуют неровные выступы в некоторых местах. На стенах есть деревянные держатели, некоторые предметы до сих пор остались на своих местах: несколько изношенных щитов (какие то из них разбиты и требуют починки), части доспехов (в очень плохом состоянии), несколько плохоньких луков (-2 "к попаданию" при использовании), колчан с обычными стрелами, два меча (один в хорошем состоянии), дюжина копий, два ручных топора (один с треснувшей рукоятью), цеп, двуручный меч со сломанной клинковой частью и кинжал. Здесь нет ни одной редкого предмета, однако цеп, кинжал и один из мечей в нормальном состоянии и сохранили свою ценность.

В дальнем южном углу стоит два закрытых сундука, в которых ничего нет. Они большие, тяжёлые и громоздкие.

Монстр:

Сокровище и Место:

35. ГОСТЕВЫЕ КОМНАТЫ. Всего три гостевые комнаты, расположенные стена к стене, входом в коридор. В комнатах одинаковый минимальный набор мебели: деревянная кровать, маленький стол и один стул, их стены сделаны из грубо обработанного камня.

Средняя комната отличается от остальных наличием скрытой двери в восточной стене. Эта дверь открывается обычным путём, но её заклинило. Если её высадить, то за ней будет стена.

Монстр:

Сокровище и Место:

36. ПОДСОБНОЕ ПОМЕЩЕНИЕ. Это пустое заброшенное помещение. Рядом с комнатой есть особые места, описанные ниже:

ЛОЖНЫЕ СТУПЕНИ. На самом деле ступени здесь в полной мере настоящие, вся область севернее комнаты (различные извилистые коридоры) создана с целью сбивать с толку исследователей. Коридор ведущий к гостевым комнатам имеет уклон вверх, что останется

незаметным для обычных персонажей (кроме дварфов, которые могут заметить это с шансом 2 из 6). Ступени (8 из них) ведут вниз, как если бы они шли на другой уровень — на самом деле это ложное впечатление.



ЯМА ЛОВУШКА. На востоке от комнаты находится тупик с ложной дверью в северном конце коридора. Когда кто либо из персонажей приблизиться к двери (на расстояние в 5'), вес его тела приведёт к активации ловушки, заставляя секцию пола длиной в 20', от ложной двери до противоположной стены, открыться. В центральная части пола откроется проём вниз, так как боковые части образуют скаты, увлекая персонажей в образовавшийся проём шириной 4'. Дно ловушки находится в комнате 50 на нижнем уровне (глубина 40') и представляет из себя резервуар с холодной родниковой водой. Каждый упавший получит 1 - 4 единиц урона от удара о воду. Глубина бассейна 8', из-за чего все перегруженные персонажи (вес снаряжение больше 50 монет) рискуют утонуть, если не избавятся от тяжёлых вещей. Любой тяжело нагруженный персонаж утонет с шансом в 90%, но каждое очко ловкости из этого числа вычитается 5% (тяжело нагруженный персонаж с 12 очками ловкости утонет с шансом в 30% — 90% - [12 x 5] = 30%). Все утонувшие вещи можно вернуть, подобрав со дна, но успех будет зависеть от значения выносливости персонажей, из-за того что вода очень холодная. Каждый персонаж может совершить одну проверку, за каждое очко выносливости шанс выдержать холод будет увеличиваться на 5% (например персонаж с выносливостью в 11 очков получит шанс в 55%). За один заход можно поднять всего одну вещь, каждое погружение занимает один раунд времени (10 секунд) и два раунда для набора воздуха, между попытками. Персонаж не может находится в холодной воде больше 10 раундов подряд, между каждой серией погружений требуется один час на отогрев и тд..

Ловушка после срабатывания вернётся в исходное состояние, пока не сработает снова. После этого персонажи продолжат своё приключение из комнаты 50 нижнего уровня.

Монстр:

Сокровище и Место:

37. КОМНАТА ОТДЫХА. Это комната отдыха и тренировок принадлежала Рогану. На входной двери есть красиво выведена буква "Р".

Комната служила для различных целей, что становиться понятным по различной мебели и содержимому помещения. На западной и восточной стенах, покрытых повреждённым стрелами деревом, висят мишени для стрельбы из лука, в одной из них до сих пор застряло шесть стрел. Также в комнате можно найти несколько пустых колчанов, но луки отсутствуют.

В одном из углов комнаты находятся железные шесты разной длины и веса. Они предназначены для тренировки с разными весами, до этого игроки должны сами догадаться.

В другой угол между двумя стенами на высоте 7' от пола, вмонтирован металлический брус. Неподалёку к потолку прекреплён канат длиной 20'. Из мебели в комнате есть только две тяжёлых скамьи и один табурет, на полу постелена ткань в несколько слоёв закрывающая область пола 20' на 20'. На стене закреплены различные образцы оружия, утяжелённые вдвое - зазубренный меч, боевой топор, цеп и булава. К стене прислонены два больших изрубленных щита.

Монстр:

Сокровище и Место:

ОПИСАНИЕ НИЖНЕГО УРОВНЯ

Работа над нижним уровнем явно не завершена. Стены нижнего уровня далеки от завершения, в отличие от тех, что на верхнем уровне (за исключением двух комнат которые больше похожи на те что расположены выше). Коридоры в ширину примерно 10', из-за грубой обработки и неровностей их сложно точно нанести на карту. Неровные полы, куски горной породы и отвалы

перекрывают проходы между помещениями. Двери похожи на те что были на верхнем уровне, но секретные двери либо сами являются камнями либо скрыты за ними, так что их сложно заметить.

БЛУЖДАЮЩИЕ МОНСТРЫ

Каждый второй ход делайте проверку; 1 из 6 (1к6). Если монстры появились, то бросайте 1к6 ещё раз, чтобы узнать какие монстры появятся, сверьте результат со списком ниже. Использованы аббревиатуры идентичные, тем что были в разделе **Список Монстров**.

1. Троглодиты (1-4) — КБ 5, КП 2*, ОЗ 9,8,5,4, #АТ 3, У 1-4/1-4/1-4, ДВ 120' (40'), Спас В2, МР 9

2. Крабовый паук (1) — КБ 7, КП 2*, ОЗ 12, #АТ 1, У 1-8 + яд, ДВ 120' (40'), Спас В1, МР 7

3. Кобольды (2-7) — КБ 7, КП ½, ОЗ 6,5,5,4,4,3,3,2, #АТ 1, У 1-6 или оружием -1, ДВ 90' (30'), Спас ОЧ, МР 6

4. Орки (1-8) — КБ 6, КП 1, ОЗ 6,5,5,4,4,3,3,2, #АТ 1, У 1-6 или оружием, ДВ 90' (30'), Спас В1, МР 8

5. Зомби (1-2) — КБ 8, КП 2, ОЗ 8,7, #АТ 1, У 1-8 или оружием, ДВ 90' (30'), МР 12

6. Гоблины (2-7) — КБ 6, КП 1-1, ОЗ 5,5,4,4,3,2,1 #АТ 1, У 1—6 или оружием, ДВ 90' (30'), Спас ОЧ, МР 7

ЛОКАЦИИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

38. ПРОХОДНАЯ КОМНАТА. В этой комнате кучей свалены камни и щебень, вместе с шахтёрским снаряжением: тележками, домкратами, балками, кирками и тд. Очевидно что здесь давно не проводились шахтёрские работы.

Монстр:

Сокровище и Место:

39. МУЗЕЙ. Эта комната недостроенный музей, памятник достижениям лучших обитателей твердыни.

Западная стена представляет из себя фреску состоящую из множества секций, на которых изображены различные свершения Рогана: юнец поднявший меч над головой, мальчик сразивший кабана, воин несущий умершего варвара и герой рубящий в куски варваров в крупной битве.

На восточной стене тоже есть фреска с секциями, повествующая уже о жизни Зеллигара: мальчик смотрящий на ночное усыпанное звёздами небо, юноша пристально читающий огромный гримуар, маг превращающий воду в вино перед застывшей в изумление аудиторией и могущественный волшебник, стоя на вершине холма, колдует смертоносное облако над вражеской армией.

Северная секция стены не завершена, несколько секций фрески демонстрируют, как двое великих мужей: жмут друг другу руки в юности, побеждают в великой битве посреди ущелья, вместе смотрящие из чащи на выступающую часть скалы (узнаваемую персонажами как местонахождение твердыни). Рядом с фресками находятся памятные вещи из прошлого: благодарственное письмо от местного правителя за спасение от варваров, варварская сабля, скелет вождя варваров (что можно понять из таблички написанной на местном языке). На стене явно оставлено место под другие экспонаты.

Фрески расписные и их невозможно снять. Не один из экспонатов, не получится продать.

Монстр:

Сокровище и Место:

40.-56. ПЕЩЕРЫ КАСКЕТОНА. В основном это незаконченные помещения больше похожие на пещеры, лишённые какого либо назначения, все они имеют необработанные каменные стены. Даже пол повсюду неровный, а коридоры постоянно виляют. В большей части комнат даже нет мебели.

40. ТАЙНАЯ ПЕЩЕРА.

Монстр:

Сокровище и Место:

41. ПЕЩЕРА.

Монстр.

Сокровище и Место:

42. ПЕЩЕРА С ПАУТИНОЙ. Вход в комнату закрыт липкой паутиной, которую нужно разрубить или сжечь, чтобы пройти дальше. Смотрите описание заклинания **паутина** в книге правил **D&D Basic.**

Монстр:

Сокровище и Место:

43. ПЕЩЕРА.

Монстр:

Сокровище и Место:

44. ПЕЩЕРА.

Монстр:

Сокровище и Место:

45. ПЕЩЕРА С ТАИНСТВЕННЫМ КАМНЕМ. Это помещение в котором находится огромный светящийся кусок слюды. Камень буквально излучает магию.

Камень невозможно сдвинуть с места. Хотя от него достаточно легко отколоть кусочек рукой, за раз можно отбить только один осколок; пока с ним что либо не сделают, остальная часть камня останется неуязвимой.

Как только кусочек отколот его свечение начинает угасать, а после трёх раундов (тридцати секунд) он превратится в обычную слюду без каких либо магических свойств. Магические эффекты сработают только если этот осколок съеден (или положен в рот) одним из персонажей до истечения трёх раундов с момента откалывания от камня. Магические эффекты камня крайне разнообразны и могут сработать только единожды на персонажа, даже если вернуться спустя время. Если один из персонажей положил в рот кусочек этого камня, то бросается 20-гранная кость, для определения эффекта по этой таблице:

1 Моментально переносит персонажа в пещеру с паутиной (комната 42)

2 Моментально ослепляет персонажа на 1-6 часов игрового время (во время боя его нужно будет направлять)

3 Навсегда увеличивает показатель силы на 1 очко

4 Навсегда увеличивает показатель харизмы на 1 очко

5 Навсегда увеличивает показатель мудрости на 1 очко

6 Навсегда увеличивает показатель интеллекта на 1 очко

7 Навсегда увеличивает показатель ловкости на 1 очко

8 Навсегда уменьшает показатель силы на 1 очко

9 Навсегда уменьшает показатель харизмы на 1 очко

10 Навсегда уменьшает показатель интеллекта на 1 очко

11 Лечит весь урон полученный этим персонажем

12 Даёт **невидимость** на 1-6 часов игрового время (по обычным правилам)

13 Яд (спас бросок +1)

14 В руке персонажа появляется самоцвет стоимостью в 500 з.м.

15 Навсегда усиливает одно из оружий переносимых персонажем на +1 (если у персонажа больше одного оружия, то оно определяется случайным образом)

16 Лечит все потерянные очки здоровья персонажа (если таковые есть)

17 Вызывает отупение на 1-4 часов (невозможно применять знания или сражаться, нужно сопровождение другими персонажами)

18 Даётся одноразовая прибавка к очкам здоровья персонажа на 1-6 очков (при потере их невозможно восстановить)

19 Накладывает **проклятье**: персонаж будет засыпать на 72 часа непрерывного сна каждый месяц, начиная за день до новолуния и заканчивая через день после (можно снять только заклинанием **снятие проклятья**)

20 Нет эффекта

Монстр:

Сокровище и Место:

46. ЗАТОПЛЕННАЯ ПЕЩЕРА. Эта маленькая пещера находиться в конце короткого, уходящего вниз, коридора. Стены коридора покрыты влагой, блестящей от падающего на неё света.

Монстр:

Сокровище и Место:

47. ПЕЩЕРА.

Монстр:

Сокровище и Место:

48. АМФИТЕАТР. Эта пещера похожа на небольшой недостроенный амфитеатр или арену. Центр пещеры затоплен на 15' ниже уровня пола, а стены уходят вниз под наклоном формируя маленький амфитеатр.

Монстр:

Сокровище и Место:

49. ФОСФОРЕСЦИРУЮЩАЯ ПЕЩЕРА. Эта пещера средних размеров и её восточный неправильной формы рукав выглядят достаточно жутко в глазах исследователей. Мягкий фосфоресцирующий свет разливается по всему помещению хорошо освещая его, источником света являются разросшийся (по стенам, потолку и по части пола) пурпурный грибок. Сам по себе он не опасен.

Монстр:

Сокровище и Место:

50. ЗАТОПЛЕННАЯ ЯМА. В этой комнате находится, наполненный водой, резервуар глубиной 8', в который могут упасть неосторожные персонажи, попавшие в ловушку на верхнем уровне (информация по ловушке находится под описанием комнаты 36). Как там и написано, вода очень холодная. Любой попавший в неё (по собственному желанию или нет) должен потратить час на обогрев тела.

Резервуар имеет диаметр в 20' и заполнен ледяной водой.

Монстр:

Сокровище и Место:

51. БОКОВАЯ ПЕЩЕРА. Эта пещера интересна только тем, что её восточная стена пронизана диагональными жилами синей руды (не имеющей необычного применения или ценности для персонажей).

Монстр:

Сокровище и Место:

52. ВЕРХНЯЯ ПЕЩЕРА. Эта комната находится в юго-восточной части огромной пещеры и отделена от неё четырьмя ступенями. Её восточная стена имеет такие же жилы из синей руды, какие есть в 51ой комнате. У комнаты низкий потолок (всего 5'),некоторым людям будет затруднительно стоять в ней в полный рост.

Монстр:

Сокровище и Место:

55. ОГРОМНАЯ ПЕЩЕРА С ЛЕТУЧИМИ МЫШАМИ. Это самая большая пещера в комплексе, она впечатляет своими размерами и акустикой, потолок находится на высоте 60'. Коридор идёт под уклоном вниз прямо в пещеру (заметную не только для дварфов) через которую можно можно попасть в южную комнату. Вторым входом/выходом является потайная дверь на западе, а ступени на юго-востоке ведут в комнату 52.

Юго-западный рукав пещеры ведёт в альков из необработанных каменных колонн, подпирающих свод этих узких катакомб.

Если на дворе день, то из маленькой расщелины в северной части потолка будет пробиваться солнечный свет. (Если МП не ведёт счёт часам и времени суток, то с вероятностью в 60% свет будет виден когда персонажи войдут в комнату; если нет то вероятность заметить расселину составит всего 10% за каждого персонажа производящего осмотр.) Щель в потолке (до которой невозможно добраться) используется тысячами летучих мышей днём спящих в пещере, а ночью устремляющихся на охоту сквозь эту расщелину. (Опять таки если счёт времени не ведётся, бросок кости может быть необходим для определения времени суток, в которое персонажи

оказались в пещере, так как от этого зависит будут ли летучие мыши в спать внутри или нет.)

Летучие мыши - это ночные животные, но вид живущий в этой пещере очень легко потревожить. Любая группа входящая в пещеру с факелами или другими яркими источниками света (включая неприглушанные фонари) может с вероятностью в 5% за каждый источник света в ход (10 минут) разбудить стаю летучих мышей. Также любые громкие звуки, кроме шёпота, добавят ещё 10% к вероятности потревожить летучих мышей, если они конечно присутствуют в помещении. (Например: группа с четырьмя факелами будет иметь вероятность в 20% потревожить летучих мышей и заставить их собраться в стаю или 30% если они ещё и громко спорят.)

Если потревожить летучих мышей, то первые проснувшиеся из них начнут летать повсюду громко пища (что естественно пробудит остальных), чем дальше тем больше будет становиться стая (всё это займёт два раунда или двадцать секунд). Летучие мыши пища соберутся в стаю, летающую из стороны в сторону. Они заполнят собой всю огромную пещеру и заполонят все ближайшие помещения и коридоры, но вскоре все улетевшие вернутся. Клубясь тучей они будут шуметь и донимать всех кто находится в пещере и соседних коридорах, пикируя на бедолаг на высокой скорости. Возможно, одна из летучих мышей попытается сесть на персонажа (вероятность 50% в каждом раунде), чтобы укусить его, это конечно неприятно, но и неопасно.

Если персонажи покинут большую пещеру и избавятся от источников света, то мыши постепенно успокоятся и вернуться на свои места (что займет около 30 минут). Если персонажи останутся в пещере, и потушив свет тихо лягут на пол то через полчаса ожидания, летучие мыши успокоятся и вернуться ко сну.

Персонажи решившие сражаться со стаей, быстро поймут насколько это безнадёжная затея, но можно попробовать применив для этого любое оружие ближнего боя больше кинжала, для чего нужно выбросить результат от 18 до 20, для попадания, на 20-граннике. Мыши севшие для укуса могут быть сбиты броском на 7 или выше. Достаточно попадания, чтобы убить летучую мышь.

Персонажи сражающиеся или донимаимые мышами, будут автоматически попадать врасплох если на них нападут блуждающие монстры. Сражение с летучими мышами вызовет дополнительную проверку на появление блуждающих монстров.

Необычный мохнатый гуано покрывает пол огромной пещеры, очень не похожий на помёт других видов летучих мышей.

Летучие мыши каждый день улетают вовремя заката, а возвращаются стаей к рассвету.

Монстр:

Сокровище и Место:

54. ПЕЩЕРА С СОКРОВИЩАМИ. Эта потайная комната открывается в коридор, защищенный скрытыми дверями с обоих концов, она была спроектирована в качестве сокровищницы твердыни. В ней по полу разбросаны золотые монеты (11-30; бросьте 1к20 и прибавьте к результату 10), и стоят три закрытых сундука (которые пусты пока не случится описанное ниже).

Две статуи невысоких людей (вылепленные, очень реалистично, из воска) стоят в комнате. Как только кто-либо коснётся хотя бы одной ценности, обе статуи моментально оживут и бросятся в атаку с обнажёнными мечами на группу персонажей. Это магические берсерки (У каждого 4 Очка Здоровья и Класс Брони 7), которые будут биться до смерти. Ни у одного из них нет на себе сокровищ.

Монстр:

Сокровище и Место:

55. ВЫХОД. Эта большая пещера ничем не выделяется, за исключением того что в её северо-восточном углу спрятан потайной выход наружу. Выход откроется, если нажать на специальный камень. Проход остаётся открытым в течении 10 секунд, после чего он обратно закроется, так что им нельзя будет воспользоваться в течении следующих 24 часов.

Если персонажи воспользуются выходом, то окажутся на скальном уступе шириной 3 фута и длиной 20 футов. Если они используют верёвку, то смогут легко на 40' вниз, где не такой крутой склон, и по нему можно пройдя сквозь лес попасть в

долину. Если персонажи осмотрятся стоя на уступе, то поймут, что это северная сторона скалы, приютившей в себе твердыню, а другой вход находится на южной стороне. Чтобы вернуться в лоно цивилизации или домой, придётся пробираться сквозь дикую местность.

Через этот выход невозможно попасть внутрь твердыни, только выйти. Снаружи нет ничего, что могло бы заставить его открыться, но даже если бы было наоборот, то мощная магия наложенная на него предотвратила бы процесс.

Монстр:

Сокровище и Место:

56. ПЕЩЕРА СО СТАТУЕЙ. В южном конце этой пещеры стоит фигура, грубо вытесанная из того же черного камня, который формирует стены, и неподвижно стоит за счёт своего веса. Фигура выглядит, как человеческий мужчина (но не до конца детализирована), ростом 5 футов, одна его рука указывает на неровный каменный выступ, который делит надвое коридор на северо-северо-востоке пещеры. Статуя слишком тяжела для переноса, все попытки сдвинуть или опрокинуть её останутся безрезультатными.

ЯМА ЛОВУШКА. Коридор, который выходит из пещеры на восток, ведёт к пересечение трёх коридоров, где находиться большая скрытая яма. Яма в диаметре 12' и глубиной 10'. Падение в яму причинит 1-4 очков урона, любой персонаж попавший в это место с вероятность 70% упадёт в неё, также есть 30% шанс заметить ловушку (опасность возрастёт, если они бежали, а не просто шли). Если первый ряд персонажей упал в яму, то у следующих за ними вероятность падения снизиться до 20%, каждого нужно проверить по отдельности. Однажды сработав, ловушка не восстановится и на этом месте просто будет хорошо заметная яма.

Монстр:

Сокровище и Место:

НА ЭТОМ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ МОДУЛЬ "В ПОИСКАХ НЕИЗВЕДАННОГО"

ПОДГОТОВКА ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Как только Мастер Подземелья прочитал модуль один или несколько раз и разобрался в нём, он или она может подготовить его. МП должен взяв за основу оригинальный модуль, сам расположить разнообразных монстров и сокровища по локациям подземелья. В результате у получится уникальное подземелье, имеющее почерк Мастера.

В подземелье больше пятидесяти помещений, пронумерованных на карте (и несколько непомеченных локаций), в этом подземелье много мест для исследования (хотя подземелье не самое большое, в сравнении с другими). Со списком из 15 или 20 сокровищ (плюс ценные предметы из основного текста) и 16 или 20 монстрами расставленными по местам, МП будет имеет достаточный простор в создании подземелья.

Монстров (отмечены под номерами от 1. до 25.) и сокровища (помечены литерами от A до HH) нужно разместить в подземелье осмысленно, чтобы их появление в этом мест было рациональным и не вызывало вопросв. У всего что было найдено в подземелье должно быть логическое объяснение, равно как и у сценария. Естественно что либо неожиданное или необъяснимое будет исключением — ничто не должно быть нормальным и предсказуемым для игроков.

Как было сказано ранее, необязательно в каждой комнате размещать монстра, сокровище или оба варианта. Некоторые комнаты могут быть пустыми, тогда как в других может быть монстр или только сокровище (совсем без охраны). Некоторые сокровища могут быть хорошо спрятаны, так что комната на первый взгляд выглядит пустой. Иногда комната может оказаться логовом монстра, охраняющего сокровище. В таком случае, придётся победить (убить или отвлечь) монстра или монстров, а после этого уже обследовать комнату на предмет сокровищ, и если они там есть то забрать их.

Монстры обычно сразу выдают свое местоположение, в отличии от сокровищ, расположение, которых не очевидно. Игроки должны сами искать, сообщая МП о попытке поиска в определённом месте, вполне возможно, что они просто не найдут спрятанного сокровища. В хорошо продуманном подземелье после прохождения игроков вполне могут остаться не найденные ими сокровища, так невозможно ожидать что они найду их все до одного.

Как только МП решил, где он хочет разместить монстров и сокровища, он помечает эти места цифрами или буквами на карте. На обеих игровых картах можно буквами отметить комнаты с сокровищами (желательно это делать цветным карандашом, чтобы можно было потом стереть записи). Затем МП может цифрами отметить комнаты, где расположены монстры, а также подписать их вид (например: "орки" или "троги"). Монстры и сокровища не должны повторяться на карте. Под описанием каждой комнаты есть место для заметок, которое можно заполнить согласно карте, добавив дополнительные заметки или детали, например: какой монстр расположен там (если таковой есть), где он прячется (если конечно он скрывается), какое сокровище там есть (если есть), где конкретно оно расположено и как оно спрятано или защищено (если это так). Оставшееся место можно будет использовать для дополнительных заметок, так как персонажи повлияют на подземелье, например: монстры могут отступить в другие комнаты или умереть, сокровища собраны, снаряжение потеряно и тд.. Конечно пожеланию, пометки можно делать и на карте.

Как только подземелье будет населено, то можно считать его готовым для исследования игроками. Удачи и веселья вам! Пользуясь этими советами вы сможете создать своё подземелье и успешно провести игру.

СПИСОК МОНСТРОВ

Монстры, населяющие подземелье, это представители разных видов, кто-то был здесь рабом (орки и кобольды), а кто-то просто поселился тут по своим причинам.

Монстров (имеется в виду любое существо участвующее в столкновении) можно встретить двумя путями: забредя в их "логово" (комната в которой они живут, по замыслу Мастера Подземелий) или встретить их в качестве "блуждающих монстров". Чем реже случаются столкновения, тем более они неожиданны для исследователей подземелья.

Монстры в списке пронумерованы, поэтому для удобства, можно отмечать их цифрами на карте. У верхнего и нижнего уровня подземелья есть свой список блуждающих монстров.

В списке монстры указаны со всеми нужными характеристиками (описания каждого из них можно посмотреть в книге правил D&D), что позволяет МП включить их в игру без дополнительных бросков костей (кроме как для определения количества). **Важно: хотя в списке всего 25 монстров, Мастеру Подземелья лучше использовать от 16 до 20 в приключении, размещая их в любых помещениях на обоих уровнях. Оставшихся можно не использовать.**

Далее вкратце будут объяснены аббревиатуры использованные в списках монстров. **Имя** — звездочка (*) после имени означает, что для попаданию по монстру нужно использовать определённое оружие или атаку, **(#)** — цифры в скобках означают кость, которую нужно кинуть для определения количества монстров, **КБ —** класс брони, **КП** — кость попадания, звёздочка (*) означает, что у монстра есть спец способность, **ОЗ** — очки здоровья, количество урона, которое может выдержать монстр, **#АТ** — количество атак, **У** — диапазон единиц урона наносимый за каждую успешную атаку, **ДВ** — дальность передвижения монстра в футах за ход (и футах за раунд), **Спас** — класс и уровень спасбросков, Д = дварф, В = воин, ОЧ = обычный человек, Вр = вор, **МР** — мораль (опционально, смотри B27 в книге правил для D&D Basic).

МОНСТРЫ

1. Орки (1-4) - КБ 6, КП 1, ОЗ 5,4,3,2, # АТ 1, У 1-6 или оружием, ДВ 90' (30''), Спас В1, МР 8
2. Троглодиты (1-2) - КБ 5, КП 2*, ОЗ 7,3, # АТ 3, У 1-4/1-4/1-4, ДВ 120' (40'), Спас В2, МР 9
3. Кобольды (2-9) - КБ 7, КП ½, ОЗ 4,4,3,3,3,3,2,2,1, # АТ 1, Ур 1-4 или оружием -1, ДВ 90' (30'), Спас ОЧ, МР 6
4. Гули (1-2) — КБ 7, КП 2*, ОЗ 6,4, #АТ 3, У 1-3 каждая + спец, ДВ 90' (30'), Спас В2, МР 9
5. Огромная Сороконожка (1-4) — КБ 9, КП ½, ОЗ 2,2, #АТ 1, У яд, ДВ 60' (20'), Спас ОЧ, МР 8
6. Гусеница Падальщик (1) — КБ 7, КП 3+1*, ОЗ 6, #АТ 8, У паралич, ДВ 120' (40'), Спас В2, МР 9
7. Орки (2-7) - КБ 6, КП 1, ОЗ 5,5,4,4,3,2,1, # АТ 1, У 1-6 или оружием, ДВ 90' (30''), Спас В1, МР 8
8. Крабовые Пауки (1-2) — КБ 7, КП 2*, ОЗ 6,5, #АТ 1, У 1-8 + яд, ДВ 120' (40'), Спас В1, МР 7

9. Троглодиты (1-2) - КБ 5, КП 2*, ОЗ 10,4, # АТ 3, У 1-4/1-4/1-4, ДВ 120' (40'), Спас В2, МР 9
10. Паук Чёрная Вдова (1) — КБ 5, КП 3*, ОЗ 13, #АТ 1, У 2-12 + яд, ДВ 60' (20'), по паутине 120' (40'), Спас В2, МР 8
11. Кровопийцы (2-5) — КБ 7, КП 1*, ОЗ 4,4,3,2,2, #АТ 1, У 1-3, ДВ 30' (10'), в полёте 180' (60'), Спас В2, МР 9
12. Гноллы (1-4) — КБ 5, КП 2, ОЗ 13,7,6,3, #АТ 1, У 2-8 или оружием +1, ДВ 90' (30'), Спас В2, МР 8
13. Визгуны (1-4) — КБ 7, КП 3, ОЗ 14,10,10,8, #АТ спец, У ноль, ДВ 9' (3'), Спас В1, МР 12
14. Скелеты (1-6) — КБ 7, КП 1, ОЗ 4,4,3,3,2,1, #АТ У 1-6 или оружием, ДВ 60' (20'), Спас В1, МР 12
15. Полугоблины (2-5) — КБ 6, КП 1+1, ОЗ 9,8,6,4,3, #АТ 1, У 1-8 или оружием, ДВ 90' (30'), Спас В1, МР 8
16. Гоблины (1-8) — КБ 6, КП 1-1, ОЗ 7,5,4,3,3,3,2,1, #АТ 1, У 1-6 или оружием, ДВ 90' (30'), Спас ОЧ, МР 7
17. Гигантские крысы (2-7) — КБ 7, КП ½, ОЗ 4,3,3,2,2,1,1, #АТ У 1-3 болезнь, ДВ 120' (40'), в воде 60' (20'), Спас ОЧ, МР 8
18. Зомби (1-2) — КБ 8, КП 2, ОЗ 10,7, #АТ 1, У 1-8 или оружием, ДВ 60' (20'), Спас В1, МР 12
19. Кобольды (2-5) - КБ 7, КП ½, ОЗ 4,4,4,2,1, # АТ 1, Ур 1-4 или оружием -1, ДВ 90' (30'), Спас ОЧ, МР 6
20. Бандиты (1-4) — КБ 6, КП 1, ОЗ 7,5,4,2, #АТ 1, У 1-6 или оружием, ДВ 90' (30'), Спас Вр1, МР 8
21. Охровое Желе (1) — КБ 8, КП 5*, ОЗ 16, #АТ 1, У 2-12, ДВ 30' (10'), Спас В3, МР 12
22. Гномы (2-5) — КБ 5, КП 1, ОЗ 7,5,4,2,1, #АТ 1, У 1-6 или оружием, ДВ 60' (20'), Спас Д1, МР 8
23. Орки (2-7) - КБ 6, КП 1, ОЗ 8,6,5,4,4,2,2, # АТ 1, У 1-6 или оружием, ДВ 90' (30''), Спас В1, МР 8
24. Крабовый Паук (1) — КБ 7, КП 2*, ОЗ 7, #АТ 1, У 1-8 + яд, ДВ 120' (40'), Спас В1, МР 7
25. Гоблины (1-6) — КБ 6, КП 1-1, ОЗ 6,5,5,4,3,2, #АТ 1, У 1-6 или оружием, ДВ 90' (30'), Спас ОЧ, МР 7

СПИСОК СОКРОВИЩ

Ниже представлены 34 сокровища, каждое имеет свой код в виде буквы.

Обычно сокровища достаточно хорошо спрятаны в подземелье. Мастер Подземелья должен воспользоваться своим воображением, чтобы придумать как спрятать эти вещи. Само описание предмета может подсказать, где его разместить: внутри обычной вещи, в скрытый отсек контейнера, может казаться чем-то иным, под или за камнем (незакреплённым в кладке стены или в полу), в куче мусора или просто спрятан. Иногда сокровище может быть легко обнаружено, что является исключением из правил.

Иногда ценные сокровища могут быть защищены замком, ловушкой или магией. Более опасная защита предназначена против опытных персонажей, поэтому такие приспособления будут редко встречаться в подземельях созданных для новичков, как например в этом. Но всё таки, МП должен чувствовать творческую свободу при создании защиты, которая может сбить с толку или отвадить от поисков определённого сокровища.

Запомните, что все монеты считаются от золотого стандарта, с эквивалентной стоимостью: 100 медных монет (м.м.) = 10 серебряных монет (с.м.) = 2 электрум (э.м.) = 1 золотая монета = ⅕ платиновой монеты (п.м.). Вес всех монет одинаковый.

A) Калита с 10 (э.м.)
B) 15 з.м.
C) 28 з.м.
D) Маленькая деревянная шкатулка с 35 з.м.
E) Кинжал с рукоятью инкрустированной ониксом (2-50 з.м. за камень)
F) 20 с.м.
G) 8 — 10 з.м. за самоцветы (агат)
H) **Булава +1**
I) Неправильная карта (правильная и детальная планировка; всё остальное неверно)
J) **Копьё +2**
K) 120 з.м.
L) Серебряный медальон на цепочке, стоимость 500 з.м.
M) Жемчужина (стоит 100 з.м.)
N) 2450 м.м.
O) Ониксовая статуэтка стоит 200 з.м.
P) 820 с.м.
Q) 4 — 100 з.м. самоцветы (гранат)
R) 620 з.м. в закрытом сундуке
S) Два свитка заклинаний жреца: **лечение лёгких ран** (или случайные)
T) Ложная **магическая палочка** (при изучении: просто излучает магию, но не более)
U) **Сумка пожирания**
V) 500 з.м.

W) **Щит +1**
X) Бронзовая статуэтка, инкрустированная серебром и медью, стоит 115 з.м.
Y) Высококачественное серебряное зеркало, стоимостью 90 з.м.
Z) **Кольчуга +1**
AA) Золотое кольцо (немагическое) стоимость 10 з.м.
BB) Свиток заклинания мага: **сон** (или случайное)
CC) Серебряный браслет стоимостью 80 с.м.
DD) 840 м.м., 240 с.м., 120 э.п., 25 з.м. в закрытом сундуке
EE) **Кольцо защиты +1**
FF) 4 золотых слитка, каждый стоимостью в 30 з.м.
GG) Хрустальный кубок 15 з.м. (с гравировкой "Каскетон")
HH) Зелье **невидимости** (2 порции, каждая длительностью на 2 часа)

На заметку: Хоть в списке и указаны 34 сокровища, Мастеру Подземелья лучше разместить от 15 до 25. Оставшиеся не нужно использовать. Когда отбор сокровища выбраны и размещены, должен получится разнообразный набор вещей: какие-то очень ценные, некоторые дешёвые, большинство из них будут чем то средним. Описание сокровищ отмеченных буквами в этом списке можно узнать в правилах D&D Basic (в этом модуле его нет), монстров из списка выше можно использовать в для охраны сокровищ.

СПИСОК ПЕРСОНАЖЕЙ

Список персонажей предназначен для разных целей. Во-первых, его можно использовать, чтобы игроки могли выбрать персонажей не бросая кости для характеристик. Во-вторых, его можно использовать для создания неигровых персонажей, таких как наёмники. Иначе нужно будет бросать кости для определения их характеристик. В каждом из списков персонажей есть по 12 разных вариантов. Далее будет объяснено как использовать эти списки.

Как Игроку Выбрать Персонажа из Списка

Если игрок хочет выбрать, а не создавать персонажа, то он или она выбирают класс за который хочет играть. После этого игрок выбирает из списка либо бросает 12-гранник, для определения персонажа. Перед принятием решения о выборе персонажа, игрок не должен обладать информацией по количеству очков его характеристик. После выбора персонажа, количество очков характеристик нельзя будет изменить.

После того как игрок получил персонажа таким путём, он записывает его характеристики и выбирает мировоззрение (законное, нейтральное или хаотичное, в этом модуле предпочтительнее выбрать законное или нейтральное). После этого игрок определяет стартовые средства и очки здоровье, покупает снаряжение и выбирает заклинания, по обычным правилам. Все персонажи начинают игру с первого уровня.

Как использовать список персонажей для создания Последователей и НИПов

Игроки отправившиеся в приключение, могут запросить помощь у таких же исследователей как и они сами, ими станут не игровые персонажи которые будут служить за деньги (наёмники) или из уважения и преданности (вассалы).

Неигровые персонажи часто богаты, тем не менее их легче найти нежели последователей. Они служат за, определённую плату, которую за них определяет МП, а также он может выступать в их роли при споре об оплате, если это необходимо.

Последователи это те кто будут служить определённому персонажу из уважения или чувства долга, без оглядки на вознаграждение. В любом случае, персонажи 1ого уровня недостаточно известны, для привлечения к себе внимания последователей. Любой неигровой персонаж взятый в приключение, может с 20% шансом стать последователем. (Конечно на этот фактор не может сильно повлиять на одно приключение, но в будущем может сыграть большую роль…) Заметка: не один последователь не будет служить персонажу с уровнем ниже своего.

Количество неигровых персонажей доступных для партии определяется по таблице ниже, бросками определённых костей. Количество НИПов определяется исходя из количества персонажей игроков в группе, чем больше игровых персонажей, тем меньше НИПов доступно.

ДОСТУПНОСТЬ НЕИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Игровые персонажи	Шанс и Количество НИПов
2	шанс 100% на 1-4
3	шанс 75% на 1-3
4	шанс 50% на 1-2
5	шанс 25% на 1
6 и более	нет

Как только партия игроков определила, что один или более неигровых персонажей хотят присоединится к их группе (в зависимости от договора об оплате), бросьте 12-гранник за каждого НИПа для определения его класса по таблице ниже:

КЛАССЫ ДЛЯ СЛУГ/НАЁМНИКОВ

1 Воин*
2 Воин*
3 Воин
4 Жрец
5 Жрец
6 Вор
7 Вор
8 Маг**
9 Маг**
10 Любой желаемый класс
11 Любой желаемый класс
12 Любой желаемый класс

*Также Дварфы и Халфлинги
**Также Эльфы

Например: Три персонажа игроков — маг, воин и вор — хотят увеличить мощь своей банды присоединив к себе ещё людей. У них есть шанс в 75% найти 1-3 заинтересованных неигровых персонажей, которые выслушают их предложение и сочтут возможным присоединится к группе хотябы на одно приключение. Если они не смогут найти неигровых персонажей готовых присоединиться, то в приключение придётся отправиться без них.

Когда каждый неигровой персонаж обзаведётся своим классом (это можно сделать любым способом предложенным игровыми персонажами), нужно бросить 12-гранник по подходящей для этого класса таблице, чтобы определить расу и имя (однако его/её значение характеристик не будет известно игрокам, пока персонаж не присоединится к группе, если достигнуто соглашение, МП огласит характеристики и особенности этого неигрового персонажа, которые записаны в таблице). Мировоззрение любого неигрового персонажа будет совпадать с обще групповым, но есть небольшой шанс в 10%, что он окажется хаотичным и будет пытаться провести партию, воспользовавшись подходящим случаем.

Неигровые персонажи будут иметь 1-6 золотых монет на повседневные расходы. В большинстве случаев они имеют своё оружие и/или доспехи. Персонажи игроков могут купить или одолжить им снаряжение на время приключения. Главное помнить об ограничениях классов.

Важно помнить: неигровые персонажи имеют разные характеры личности. Мастер Подземелья играет их роль, хотя приказы, во время приключения, им раздают персонажи игроков. МП может придумать любую личность для неигрового персонажа или определить важные аспекты характера бросив кости по категориям поведение, нрав, доблесть и лояльность в следующем ниже списке. Персонажей не следует информировать об аспектах личности неигровых персонажей, они сами всё поймут общаясь и наблюдая за ними во время приключения.

ЛИЧНОСТЬ НЕИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА

<u>Поведение</u>
1 Заботящийся о группе
2 Заботящийся о группе
3 Заботящийся о группе
4 Безразличный/ленивый
5 Ненадёжный
6 Упрямый/склочный/гордый

<u>Нрав</u>
1 Жадный/себялюбивый
2 Обычный
3 Обычный
4 Обычный
5 Обычный
6 Бескорыстный

<u>Доблесть</u>
1 Безрассудный/дерзкий
2 Смелый
3 Обычный
4 Обычный
5 Нерешительный

6 Трусливый

Лояльность
1 Верный
2 Верный
3 Обычный
4 Обычный
5 Ненадёжный
6 Ненадёжный



ЖРЕЦЫ
1. Фарнд из Великой Церкви
Сл 7, Ин 10, Мд 14, Вн 9, Лв 14, Хр 9

2. Дорем, Слуга Святого Кармикаля
Сл 10, Ин 10, Мд 14, Вн 10, Лв 11, Хр 12

3. Некто Таинственный
Сл 12, Ин 10, Мд 14, Вн 15, Лв 8, Хр 14

4. Малгар Милосердный
Сл 10, Ин 10, Мд 18, Вн 8, Лв 12, Хр 17

5. Сэфал Неумолимый
Сл 6, Ин 8, Мд 12, Вн 12, Лв 11, Хр 10

6. Филго
Сл 9, Ин 10, Мд 13, Вн 9, Лв 7, Хр 12

7. Тассит, Слуга Святого Кутберта
Сл 13, Ин 9, Мд 12, Вн 10, Лв 7, Хр 11

8. Уилберт Молчеливый
Сл 13, Ин 8, Мд 17, Вн 12, Лв 9, Хр 10

9. Краки Капюшон
Сл 8, Ин 14, Мд 16, Вн 8, Лв 8, Хр 12

10. Грампел из Тайной Церкви
Сл 12, Ин 11, Мд 12, Вн 10, Лв 9, Хр 10

11. Нупо, Слуга Дарующего
Сл 10, Ин 7, Мд 15, Вн 17, Лв 10, Хр 8

12. Ягго из Святого Братства
Сл 7, Ин 10, Мд 13, Вн 8, Лв 9, Хр 11

Неигровые жрец всегда имеют при себе святую воду, если она не была использована, так же как и одноручное дробящее оружие. Для определения оружия и брони, для неигрового жреца, можно использовать таблицу ниже, бросая 6-гранник:

Оружие	Броня
1 Дубина	1 Нет
2 Дубина	2 Кожаный доспех
3 Молот	3 Кожаный доспех
4 Молот	4 Кожаный доспех и щит
5 Цеп	5 Кольчуга
6 Булава	6 Кольчуга и щит

Все неигровые персонажи жрецы первого уровня и используют 6-гранник для определения количества очков здоровья, заисключением независимых НИПов (присоединившихся к приключению по своей воле или ради награды). Независимый НИП жрец будет первого, второго или третьего уровня в зависимости от броска по следующей таблице:

Уровень	О З	Известные Заклинания
1 Первый	1к6	Нет
2 Первый	1к6	Нет
3 Второй	2к6	Таблица А, один бросок
4 Второй	2к6	Таблица А, один бросок
5 Третий	3к6	Таблица А, два броска
6 Третий	3к6	Таблица А, два броска

Таблица А ниже рандомно определяет, какое заклинание или заклинания знает неигровой жрец. Жрецы первого уровня не могут творить заклинания. Игровым персонажам класса жрец ненужно использовать эту таблицу; они используют заклинания по книге правил D&D Basic.

Таблица А
1 Лечение Легких Ран
2 Лечение Легких Ран
3 Лечение Легких Ран
4 Обнаружение Зла
5 Обнаружение Магии
6 Обнаружение Магии
7 Свет
8 Свет
9 Защита от Зла
10 Очистить Еду или Воду
11 Снять страх
12 Сопротивление Холоду

ВОИНЫ, ДВАРФЫ и ХАЛФЛИНГИ

1. Брендан (Человек)
Сл 14, Ин 8, Мд 11, Вн 13, Лв 9, Хр 12

2. Ивро (Человек)
Сл 14, Ин 13, Мд 7, Вн 12, Лв 11, Хр 9

3. Глендар Четвёртый (Человек)
Сл 17, Ин 10, Мд 9, Вн 14, Лв 9, Хр 14

4. Зеффен (Дварф)
Сл 14, Ин 11, Мд 8, Вн 8, Лв 14, Хр 7

5. Алфо Мятежник (Человек)
Сл 12, Ин 10, Мд 9, Вн 11, Лв 12, Хр 12

6. Краго с Горного Пика (Дварф)
Сл 18/54, Ин 9, Мд 15, Вн 16, Лв 9, Хр 14

7. Пендор (Халфлинг)
Сл 12, Ин 9, Мд 8, Вын 10, Лв 6, Хр 10

8. Мохег Странник (Человек)
Сл 13, Ин 12, Мд 9, Вн 10, Лв 6, Хр 10

9. Норрин Варвар (Человек)
Сл 15, Ин 8, Мд 10, Вн 14, Лв 9, Хр 9

10. Лефто (Халфлинг)
Сл 11, Ин 10, Мд 11, Вн 18, Лв 8, Хр 10

11. Уиберран с Великого Севера (Человек)
Сл 16, Ин 10, Мд 13, Вн 10, Лв 7, Хр 7

12. Шо-Рэмбо (Халфлинг)
Сл 9, Ин 11, Мд 9, Вн 18, Лв 9, Хр 15

Для определения оружия и брони неигровых персонажей воинов, халфлингов, дварфов и эльфов, бросате по каждой из таблиц ниже, один раз 12-гранник:

Оружие

1 Кинжал и топор
2 Кинжал и меч
3 Топор
4 Булава
5 Меч
6 Меч
7 Меч +1
8 Древковое оружие
9 Древковое оружие
10 Моргернштерн
11 Цеп
12 Короткий лук и 12 стрел

Броня

1 Щит
2 Кожаный доспех
3 Кожаный доспех и щит
4 Кожаный доспех и щит
5 Кожаный доспех и щит
6 Кожаный доспех и щит +1
7 Кольчуга
8 Кольчуга
9 Кольчуга и щит +1
10 Кольчуга и щит +1
11 Латный доспех
12 Латный доспех и щит

Все неигровые персонажи воины, дварфы и халфлинги первого уровня и используют 8-гранник (или 6-гранник у халфлингов) для определения количества очков здоровья, заисключением независимых НИПов (присоединившихся к приключению по своей воле или ради награды). Независимый НИП будет первого, второго или третьего уровня в зависимости от броска по следующей таблице:

Уровень	**ОЗ Воинов и Дварфов**	**ОЗ Халфлингов**
1 Первый	1к8	1к6
2 Первый	1к8	1к6
3 Второй	2к8	2к6
4 Второй	2к8	2к6
5 Третий	3к8	3к6
6 Третий	3к8	3к6

МАГИ и ЭЛЬФЫ

1. Престо (Эльф)
Сл 9, Ин 17, Мд 11, Вн 14, Лв 11, Хр 14

2. Мезло (Эльф)
Сл 11, Ин 14, Мд 8, Вн 9, Лв 12, Хр 13

3. Никар (Человек)
Сл 11, Ин 15, Мд 8, Вн 12, Лв 5, Хр 13

4. Шобаффам (Человек)
Сл 7, Ин 13, Мд 9, Вн 13, Лв 11, Хр 10

5. Яр (Человек)
Сл 11, Ин 14, Мд 8, Вн 12, Лв 5, Хр 13

6. Релт Беглец (Человек)
Сл 11, Ин 18, Мд 7, Вн 9, Лв 14, Хр 10

7. Фенциг (Эльф)
Сл 8, Ин 17, Мд 10, Вн 5, Лв 11, Хр 9

8. Глам Могучий (Человек)
Сл 12, Ин 15, Мд 15, Вн 7, Лв 10, Хр 11

9. Треббелос, Юный Волшебник (Человек)
Сл 9, Ин 16, Мд 9, Вн 7, Лв 12, Хр 13

10. Беска Милтар (Человек)
Сл 10, Ин 13, Мд 12, Вн 15, Лв 8, Хр 14

11. Лапой Нежданный (Эльф)
Сл 11, Ин 14, Мд 9, Вн 10, Лв 7, Хр 9

12. Сарфел (Человек)
Сл 12, Ин 14, Мд 11, Вн 8, Лв 12, Хр 5

Неигровые персонажи маги не будут иметь броню, а из оружия у них может быть только кинжал. Все неигровые персонажи маги первого уровня и используют 4-гранник для определения количества очков здоровья, заисключением независимых НИПов (присоединившихся к приключению по своей воле или ради награды). Независимый НИП будет первого, второго или третьего уровня в зависимости от броска по следующей таблице:

Уровень	ОЗ Магов	ОЗ Эльфов	Заклинания
1 Первый	1к4	1к6	таблица Б, 1 бр
2 Первый	1к4	1к6	таблица Б, 1 бр
3 Второй	2к4	2к6	таблица Б, 2 бр
4 Второй	2к4	2к6	таблица Б, 2 бр
5 Третий	3к4	3к6	таблица Б,В,2бр
6 Третий	3к4	3к6	таблица Б,В,2бр

Неигровые персонажи эльфы используют таблицы оружия и брони для воинов, чтобы определить снаряжение.

Таблицы Б и В ниже рэндомно определяют, какое заклинание или заклинания знает неигровой маг или эльф. Все маги и эльфы первого уровня делают один бросок по таблице Б. Игровым персонажам классов маг и эльф ненужно использовать эту таблицу; они используют заклинания по книге правил D&D Basic.

Таблица Б

1 Очарование
2 Очарование
3 Очарование
4 Обнаружение Магии
5 Обнаружение Магии
6 Парчщий Диск
7 Удержание Прохода
8 Свет
9 Свет
10 Волшебная Стрела
11 Волшебная Стрела
12 Защита от Зла
13 Понимание Языка
14 Чтение Магии
15 Щит
16 Щит
17 Сон
18 Сон
19 Сон
20 Чревовещание

Таблица В

1 Продолжительный Свет



2 Продолжительный Свет
3 Обнаружение Зла
4 Обнаружение Невидимого
5 Чтение Мыслей
6 Чтение Мыслей
7 Невидимость
8 Невидимость
9 Стук
10 Стук
11 Левитация
12 Левитация
13 Найти Предмет
14 Волшебный Рот
15 Зеркальный Образ
16 Зеркальный Образ
17 Призрачные Силы
18 Паутина
19 Паутина
20 Волшебный замок

ВОРЫ

1. Лювен Ловкие Пальцы
Сл 13, Ин 14, Мд 9, Вн 12, Лв 16, Хр 13

2. Треддо
Сл 10, Ин 9, Мд 7, Вн 11, Лв 17, Хр 14

3. Бозомас
Сл 5, Ин 9, Мд 12, Вн 6, Лв 13, Хр 12

4. Эстра Зо
Сл 12, Ин 12, Мд 11, Вн 7, Лв 16, Хр 12

5. Леггамундо
Сл 11, Ин 10, Мд 9, Вн 13, Лв 13, Хр 6

6. Феггенер Быстрый
Сл 10, Ин 9, Мд 7, Вн 11, Лв 17, Хр 14

7. Мезран
Сл 5, Ин 9, Мд 12, Вн 6, Лв 13, Хр 12

8. Дребб
Сл 7, Ин 12, Мд 10, Вн 11, Лв 12, Хр 11

9. Постье
Сл 10, Ин 8, Мд 7, Вн 10, Лв 18, Хр 12

10. Херг из Афара



Сл 9, Ин 13, Мд 10, Вн 6, Лв 15, Хр 8

11. Афтан Барр
Сл 11, Ин 11, Мд 8, Вн 10, Лв 13, Хр 9

12. Споррая
Сл 10, Ин 7, Мд 11, Вн 14, Лв 12, Хр 18

Для определения оружия и брони неигровых воров, бросьте 6-гранник по каждой из следующих таблиц:

Оружие	**Броня**
1 Нет.	1 Нет
2 Нет.	2 Нет
3 Кинжал	3 Кожаный доспех
4 Кинжал	4 Кожаный доспех
5 Кинжал	5 Кожаный доспех
6 Кинжал +1	6 Кожаный доспех +1

Все неигровые персонажи воры первого уровня и используют 4-гранник для определения количества очков здоровья, за исключением независимых НИПов (присоединившихся к приключению по своей воле или ради награды). Независимый НИП будет первого, второго или третьего уровня в зависимости от броска по следующей таблице:

Уровень	**ОЗ**	**Уровень Навыков Вора**
1 Первый	1к4	1
2 Первый	1к4	1
3 Второй	2к4	2
4 Второй	2к4	2
5 Третий	3к4	3
6 Третий	3к4	3

ПРЕДЫСТОРИЯ ДЛЯ ИГРОКОВ

Это обычная предыстория сеттинга для прочтения игроками перед первым приключением:

Роган Бесстрашный и Зеллигар Таинственный легендарные люди. Даже ты, будучи ребёнком в своём захудалом поселении вдали от великих городов своего мира, слышал эти имена, их история началась задолго до твоего рождения. Старейшины и мудрецы произносят оба имени с трепетом и уважением, перед двумя легендарными личностями…

Вы слышали лишь обрывки истории, но недостаточно чтобы понять всё, а тем более отличить выдумку от яви. Но это великое и увлекательное начало твоего путешествия в поисках истины.

Роган Бесстрашный заслужил своё имя будучи великим воином, а его слава разошлась по всем землям. Зеллигар Таинственный не менее известен, заслужил себе уважение и могущество, с помощью своих познаний в мистическом искусстве магии и колдовства.

Никто не знает какие обстоятельства свели этих людей вместе, но истории говорят лишь об их встрече и сильной дружбе, союз который продлиться веками. После чего, согласно легенде они пропали из вида. Истории говорят о



строительстве убежища, где-то в глуши, вдалеке от поселений и трактов, высоко на скалистом холме, но больше ничего никому неизвестно, также как и точное место, где было расположено это укрытие, если оно вообще существует. Никто точно не знает, но говорят что их мотивами были жадность и злой умысел. В любом случае они оба жили как отшельники, совершая редкие вылазки во внешний мир.
Многие годы спустя из северных земель вторглась огромная варварская орда, угрожавшая поглотить цивилизованные народы. Когда надежда уже померкла, неожиданно объявились Роган Бесстрашный и Зеллигар Таинственный. Объединив свои силы, они со своим отрядом из верных последователей, сошлись в великой битве с варварской армией в узком горном ущелье, обратив врага в бегство и остановив нашествие. Роган в одиночку победил целую орду дикарей, а Зеллигар своей мощной магией отправил вражескую армию в полёт. Это была великая победа и благодарный народ достойно одарил сокровищами этих героев и их последователей. После чего, двое героев вернулись в своё тайное убежище, по слухам остатки награды они потратили на строительство своего строения, хотя часть вполне может быть где-то спрятана.

Самая интересная часть легенды появилась много позже. Несколько лет спустя, возможно за дюжину лет до вашего рождения, Роган и Зеллигар снарядили поход в земли ненавистных им варваров. С собой они взяли почти всех своих приспешников и союзников, сформировав из них боевой отряд, после чего они так и не вернулись из похода, в суровые северные земли, поговаривают, что сами боги призвали их.

Слухи дошедшие до цивилизованных народов, говорят о великой битве в варварских землях, где легендарные Роган и Зеллигар встретили свою смерть. Эти новости пришли недавно и у них нет никаких подтверждений. Из этого напрашивается один вывод: они пропали надолго… если кто-то узнает, где искать это убежище, то получит шанс найти нечто невообразимое!

Недавно появилась самая желанная подсказка, грубо нарисованная карта, с указанием того как добраться до убежища этих двоих, место обозначено буквой "К". Вы или ваши знакомые заполучили эту карту, и если она не врёт, то может привести вас в таинственное убежище этой парочки. Кто знает какое богатство и магическая мощь таится там? Риск крайне высок, это достойное испытание. Собрав своих товарищей, вы делитесь с ними этим секретом и собираетесь на поиске неизведанного…

Заметка: Каждый из персонажей может иметь дополнительную информацию полученную из слухов и легенд, рассказанных им Мастером Подземелья.

СПИСОК ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ

В этом списке представлено 12 персонажей из всех 4 классов, показывая имя и расу. Мастера Подземелья есть вся информация по их характеристикам и способностям.

Жрецы

1. Фернед из Великой Церкви
2. Дарем, Слуга Святого Кармикаэля
3. Некто Таинственный
4. Малгер Милосердный
5. Сэфал Неумолимый
6. Филго
7. Тессит, Слуга Святого Катберта
8. Уилберд Тихий
9. Краки Капюшон
10. Гремпел из Тайной Церкви
12. Нупо, Слуга Дарующего
12. Игго из Святого Братства

Воины, Дварфы и Халфлинги

1. Брендан (Человек)
2. Ивро (Человек)
3. Глендор Четвёртый (Человек)
4. Зеффен (Дварф)
5. Елхо Мятежник (Человек)
6. Краго с Горного Пика (Дварф)
7. Пендор (Халфлинг)
8. Мохег Странник (Человек)
9. Норрин Варвар (Человек)
10. Лефто (Халфлинг)
11. Уебберен с Великого Севера (Человек)
12. Шо-Рембо (Халфлинг)

Маги и Эльфы

1. Престо (Эльф)
2. Мезло (Эльф)
3. Никар (Человек)
4. Шобеффам (Человек)
5. Яр (Человек)
6. Релт Беглец (Человек)
7. Фенциг (Эльф)
8. Глем Могучий (Человек)

9. Треббелос, Юный Маг (Человек)
10. Беска Милтар (Человек)
11. Лаппой Непредсказуемый (Эльф)
12. Сурфел (Человек)

Воры
1. Лювен Ловкие Пальцы
2. Треддо
3. Бозомас
4. Эстра Зо
5. Леггамундо
6. Феггенер Быстрый
7. Мезрон
8. Дребб
9. Постье
10. Херг из Афара
11. Афтан Барр
12. Спарраья

Ваш Мастер Подземелье имеет полную инструкцию, как этим пользоваться; всё это нужно лишь для справки.

СОВЕТЫ ДЛЯ ИГРОКОВ

Начинающим игрокам не помешают некоторые советы по основам игры D&D, это основная цель следующего текста:

1) Будьте внимательным игроком. Ведите аккуратные записи о своём персонаже (опыт, характеристики, имущество и тд) для собственного блага и чтобы помочь Мастеру Подземелья.

2) Всегда помните, что Мастер Подземелья ведёт игру, а потому он заслуживает кооперации, поддержки и уважения от всех игроков. Если вы не согласны с ним или с ней, выскажите свою точку зрения МП как судье игры, но будьте готовы принять его/её решение как окончательное — держите в голове, что вы можете не знать всех аспектов игровой ситуации, поэтому не всегда всё будет идти по-вашему желанию!

3) Сотрудничайте с другими игроками во время приключения. Помните, что в любом подземелье или глуши, разнообразие классов очень полезно, так как разные навыки классов дополняют друг друга и увеличиваю эффективность всей группы.

4) В приключении не стоит спешить или через чур медлить. Если вы будете слишком спешить при исследовании, то можете поставить под угрозу себя и своих товарищей, например попав в ловушку. Если будете медлить то потратите драгоценное время и будете побеждены бродячими монстрами, не достигнув цели. Приобретая игровой опыт вы поймёте с какой скоростью нужно передвигаться, положитесь в этом на своего МП.

5) Избегайте споров. Несогласие в действиях иногда будет возникать, но игроки должны быстро приходить к консенсусу для продолжения игры. Разглагольствования лишь привлекут монстров. Помните, что это лишь игра и не стоит всё воспринимать близко к сердцу…

6) Будьте начеку. Не нужно быть сверх подозрительным, но помните, что некоторые неигровые персонажи могут воспользоваться ситуацией, предать игроков, а также вас поджидают различные уловки и ловушки. Конечно же вы захотите избежать каждой ямы (иметь дело с непонятным, часть веселья и испытания игры), но будьте готовым, что не всё то чем кажется.

7) Обращайтесь со слугами и НИПами честно. Если вы щедро награждаете их и не подвергаете их жизнь большому риску, тогда вы можете ожидать от них верности (хотя могут быть и исключения).

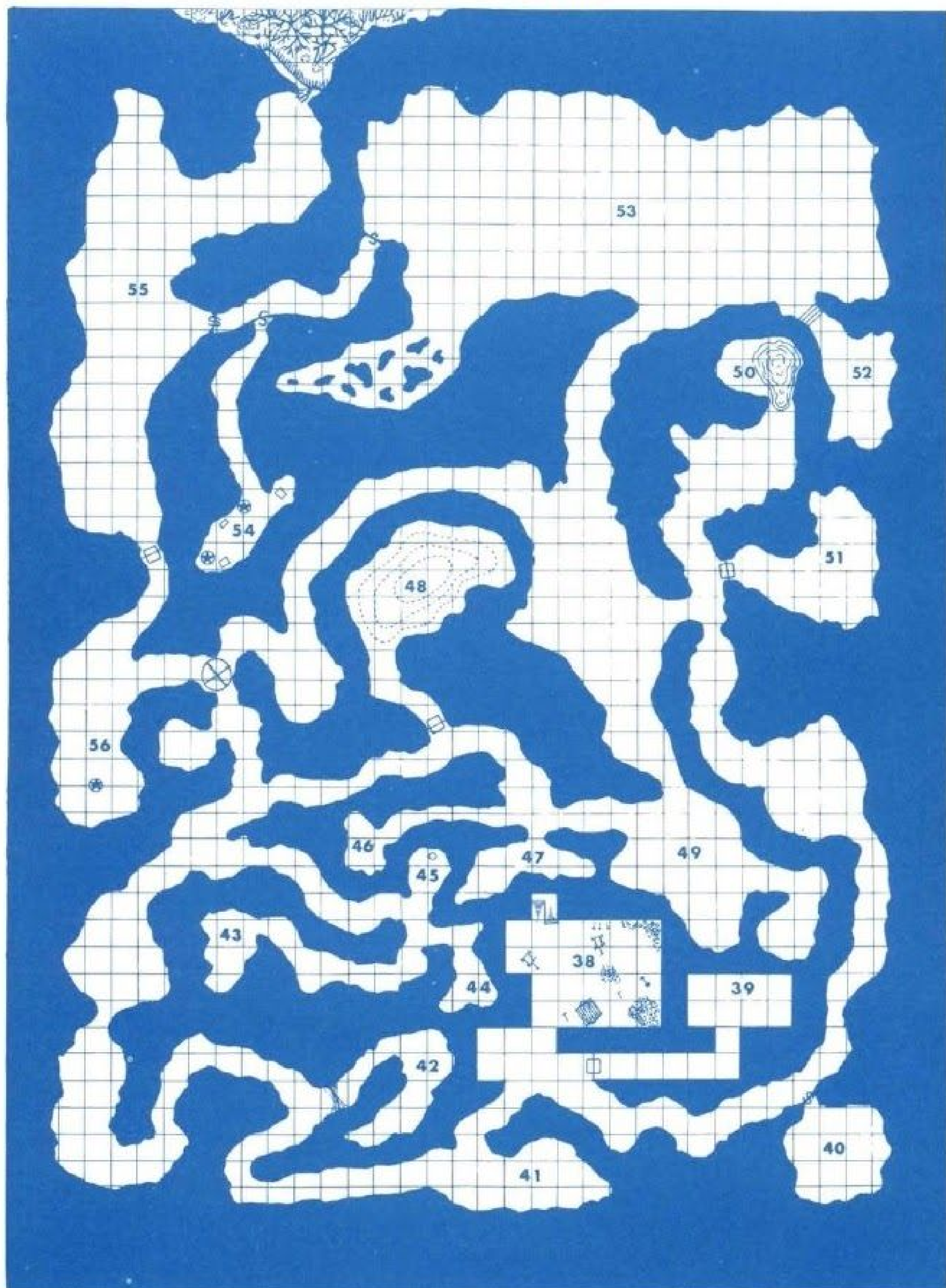
8)Знайте меру. Ваша партия не всегда сможет справится с монстром, поэтому стоит знать когда вовремя уносить ноги от опасности. Например, приключение в подземелье можно остановить если партия истощена и/или выбилась из сил. Часто будет требоваться множество попыток для достижения цели, также может быть необходимым вернуться из подземелья, чтобы залечить раны, восстановить магические силы и заклинания, и укрепить силу партии.

9) Используйте голову. Многие цели персонажей могут быть решены с помощью силы или магии. Но кто-то полагается на здравый смысл, верные суждения, логику и дедукцию. Самы лучшие игроки используют оба аспекта игры для своего преимущества.

10) Больше всего удовольствия D&D доставляет при отыгрыше роли своего персонажа. Примите личность персонажа и окунитесь с головой в игровой мир, получайте удовольствие от фэнтезийных элементов и взаимодействия с товарищами по игре и Мастером Подземелья.

Будьте собой и удачи в игре!

НИЖНИЙ УРОВЕНЬ



 РЕЗЕРВУАР

 УГЛУБЛЕНИЕ

 ПАУТИНА